SUPER GAMEPOWER

MAIS DE 150 DICAS

Nº 29 - R$ 4,00

NOVA CULTURAL

NINTENDO 64 APROVADO:
- PILOTWINGS
- MARIO

SHOW NO SATURN:
NIGHTS

TOP GUN E
MOTORTOON GP 2

P.STATION EM VELOCIDADE

MESTRES DA LUTA:
NINJA MASTERS (NEO GEO)

TACTICS OGRE (SNES)
MARSUPILAMI (MEGA)

GAMEPRO DIRETO DOS USA

ISSN 0104-611X

9 770104 611006 00029 6842

DETONADOS: RESIDENT EVIL (FINAL) E THOR

Só com este tênis
você pode passar
em uma academia de caratê
e gritar "e aí, viadinhos".

Gladiator-Hi

Se você precisa correr, use DHARMA
DISPARADO

F/NAZCA S&S

SUPER GAMEPOWER

SELECT

JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA

Marsupilami	38
Shaq-Fu	70
Sonic Blast	16
Virtua Fighter Animation	14

SNES

Donkey Kong Country 3	12
Fire Emblem	37
Kirby Superstar	14
Super Mario World	72
Tactics Ogre	36
Ultimate Mortal Kombat 3	16

SATURN

Contra	15
Destruction Derby	18
Hexen	18
Iron Storm	26
Marvel Super Heroes	16
NBA Action	46
Nights	24
Puzzle and Action	28
Rayman 2	16
Shell Shock	29
Sonic Xtreme	15
Thor - The Legend of Oasis	58
Virtual Open Tennis	44
Wipe Out	27

P.STATION

Destruction Derby 2	13
Double Dragon	35
Duke Nukem	13
Final Doom	13
International Track and Field	47
Motortoon GP 2	45
Nascar Racing	18
Resident Evil	52
Top Gun - Fire at Will	34

32 BITS

Dragon Ball Z	32
Skeleton Warriors	30

NINTENDO 64

Doom 64	19
Killer Instinct	15
Mortal Kombat Trilogy	14
Pilotwings 64	22
Super Mario 64	20

NEO GEO

Metal Slug	40
Ninja Masters	42

ARCADE

19XX War Against Destiny	41

PC CD

Quake	66

Ilustração de Capa: *MURILO MARTINS*

Sumário

NIGHTS
A Sega arrepia com o sucessor de Sonic, um jogaço para o Saturn (pág. 24)

PILOTWINGS 64
Um vôo de um montão de bits no novo console da Nintendo (pág. 22)

TACTICS OGRE
O SNes mostra que ainda tem lenha para queimar na pág. 36

DETONADO

THOR
O RPG de primeira do Saturn detonado até o fim na pág. 58. A segunda parte de Resident Evil (P.Station) está na pág. 52

CIRCUITO ABERTO 10
A Sega Soft prepara lançamentos para o P.Station

PRÉ-ESTRÉIA 12
Os jogos da E3 que saem até o fim deste ano

GOLPE FINAL 42
Ninja Master distribui um monte de pancada no Neo Geo

ESPORTE TOTAL 46
Tênis, corrida, basquete e esporte olímpicos na parada

SUPERGP DICAS 48
Tudo sobre Killing Time (3DO) e muito mais

COMPUTER ZONE 64
Jogos e brincadeiras para navegar na Internet

SUPERGP EXPRESS 68
Os novos gibis na parada e o novo CD do Skank

FLASHBACK 72
O clássico dos clássicos: Super Mario World

FINAL STAGE 73
Veja como é o final de Tekken 2

SUPER GP CARTAS

Agora é pra valer. O Nintendo 64 chega mostrando que esperar valeu a pena. E a nossa galera não perdeu tempo e foi à luta. Mostramos os primeiros games do console, Pilotwings 64 e Mario 64. A Sega responde com um jogaço para o Saturn, Nights, que só sai em setembro mas aqui você já curte desde já. Quem ficou ligado no filme Top Gun agora pode curtir o jogo no P.Station. Só não tem o Tom Cruise. A Pré-Estréia está de arrepiar, como há muito tempo não se via. Um montão de supernovidades para Nintendo 64, P.Station, Saturn, SNes e Mega que pintam até o final do ano. O Esporte Total traz um jogo pra ninguém botar defeito, Motortoon 2, para o P.Station. No Detonado, a segunda parte de Residente Evil e Thor (Saturn). Dedos a postos!

BILL GAM

Jogadores e jogadoras, o Nintendo 64 deixou a redação de queixo caído com os recursos ao alcance de seu revolucionário joystick. Os primeiros jogos, **Mario 64** e **Pilot Wings** são realmente fantásticos, mostrando do que a velha e boa Nintendo é capaz. Nos importadores,os preços são ainda proibitivos, R$ 900 pelo aparelho, e tudo em japonês, que não vale a

MARJORIE BROS

Quando o Nintendo 64 chegou na redação, Miss Bros sentou na frente da TV e não saiu mais. Não deixou ninguém encostar no Mario, que ela agora chama de gorduchinho. A outra sensação do mês foi Nights: jogaço da Sega.

RECOMENDADOS

SUPER MARIO 64
NIGHTS
MARSUPILAMI
MOTORTOON GP 2

BABY BETINHO

Alegando estresse, Baby tirou umas semanas para descansar. Mas é óbvio que eu não deixei o cara sair de férias assim sem mais. Apesar de estar louco para pegar umas ondas, ele caprichou nos golpes de Ninja Masters e Dragon Ball Z.

RECOMENDADOS

NINJA MASTERS
DRAGON BALL Z
ULTIMATE MK3
KILLER INSTINCT 2

LORD MATHIAS

Para jogar Pilotwings 64, Lord usou um golpe baixo. Comprou um monte de doces e alugou um filme com o Mel Gibson para a Marjô. Quando ela viu, largou o controle do videogame e grudou no controle da TV.

RECOMENDADOS

PILOTWINGS
NBA ACTION
19XX WAR AGAINST DESTINY
GRADIUS DELUXE PACK

ES

pena. A Nintendo americana prometeu que o novo console custaria nos EUA por volta de R$ 250 e deve lançá-lo dentro de poucos meses. A promessa dos americanos é colocar o aparelho à venda em 30 de setembro e vale a pena esperar. Resta saber por quanto o aparelho será vendido ao jogador nacional. Porque é claro que, se o preço for proibitivo, como o do Saturn, as lojas de Miami estarão cheias de Nintendo 64. Quem não tem grana para ir aos States pode recorrer às "importaciones paraguayas". Mas a indústria nacional não deve decepcionar a todos. Ela deve saber que o jogador sempre vai achar o melhor caminho entre seu prazer e a telinha da TV.

MARCELO KAMIKAZE

O japa é chegado numa novela. Agora faz detonado em capítulos. Este mês, trabalhou na última parte de Resident Evil. E detonou Thor - The Legend of Oasis, que aparece completo nesta edição.

RECOMENDADOS

RESIDENT EVIL
TATICS OGRE
THOR - THE LEGEND OF OASIS
IRON STORM

AKIRA E AGORA

Voou cadeira na redação. Quando descobriu que houve uma troca na colocação das páginas do detonado Resident Evil (P.Station), na edição 28, o Chefe ficou uma arara. Afinal, o passo-a-passo ficou de pernas pro ar. Para tentar ajudar o leitor a se encontrar na matéria sobre esse jogaço, publicamos aqui uma reprodução das páginas, agrupadas duas a duas (duplas), conforme você as vê na revista. O erro aconteceu na colocação da segunda e da terceira duplas, que saíram invertidas. Com a publicação dessas reproduções, mostramos a ordem certa de leitura (o que você só vai conseguir fazer com a edição 28 na mão, é claro). Mas a coisa não parou por aí na edição passada. O Chefe estava tão afobado para ir jogar seu bumerangue com a Marjorie que confundiu o nome do Dragon Ball Z Hyper Dimension, trocando por Hyper Formation. Depois, ficou tão culpado que o seu bumerangue foi e não voltou mais. Outra batatada da moçada foi na capa. Esqueceram de botar o 2 no Jumping Flash do P.Station. Também teve uma na seção de dicas. Na lista dos baús secretos do Mario, ninguém entendeu nada do título, que falava de golpes secretos. Pobre Mario, já imaginou o cara duelando com o Baraka? Ficou faltando também a senha do baú afundado: PEARLS. Bom, tomara que a coisa volte ao normal. Este mês eu trabalhei.

SUPER GP CARTAS

ARTE NO ENVELOPE

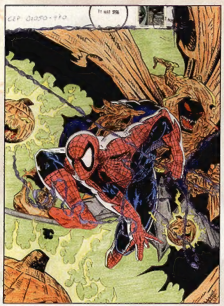
O Fábio Alves de Oliveira faturou um CD do DarkStalkers para P.Station, cortesia da Games Station. No mês que vem, o ganhador da Arte no Envelope leva pra casa o jogo Tekken 2, também para P.Station. Até lá!

O prêmio do mês vai para a pequenina São Roque, no interior de São Paulo, para o Fábio Alves de Oliveira. Ele caprichou no Homem-Aranha e faturou

O Luiz Fabiano de Lima, de Cajamar, SP, fez uma supergaleria de super-heróis e mostrou que é bom de traço

O Oséas Soares Dias, de Cachoeiro do Itapemirim, ES, passou muito perto de ganhar o prêmio do mês. Como consolo, ganha a publicação de dois de seus desenhos

Lá de Apiaí, SP, terra da boa cerâmica, vem o Primal Rage do Élcio Silva Gamarros



Mais Homem-Aranha na parada. Essa versão é do Fábio Carvalho Cunha, de Sobradinho, Brasília, Distrito Federal

O Baby ficou inconformado por o Michel Rodrigues, de Curitiba, PR, não ter sido o vencedor. Era o candidato dele

As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável

Outro que caprichou muito no acabamento de suas obras: o Ricardo Francisco da Costa, de Lagoa da Prata, MG

O grande André Luis dos Reis Revair, o nosso ET de Varginha, MG (brincadeirinha, mano) detona mais uma vez. Oh André, pega leva com o Rony Leite, ele ainda chega lá!

ARTE NO ENVELOPE INFANTIL

A galerinha de Joinville, SC, vai ficar orgulhosa pela dupla Édson e Letícia Portela, que ajudarem a criar a...

A Tatiane Camargo, de Taubaté, SP, tem só 7 anos e já está arrepiando

... Arte No Envelope infantil este mês. O desenho de cima é da Letícia e o de baixo do Édson

MULTI GAMES

A MAIS COMPLETA LOCADORA DE GAMES

COM NOVOS LANÇAMENTOS

3 DO
SEGA CD
NEO CD
32 X
NEO GEO
PLAYSTATION
MEGA DRIVE
SUPER NES
SATURN
JAGUAR

AGORA EM 2 ENDEREÇOS

LOJA 1
RUA SERRA DO JAPI, 859
TATUAPÉ - CEP 03309-000
TEL/FAX 941 9957

LOJA 2
RUA CONSELHEIRO MOREIRA DE BARROS, 540
SANTANA - CEP 02018-011
TEL/FAX 959 0530

SUPER GP CARTAS

ANIMAL!

Chegar aos 102% em Donkey Kong Country 2 não é assim tanta novidade. Mas fazer isso em 2 horas e 16 minutos, isso nenhum leitor de **SGP** tinha conseguido até agora. O Josafá Derli da Costa, de Belo Horizonte, MG, chegou lá! e leva o prêmio animal! Só que sai fora com esse negócio de querer saber se a Marjô é casada. Ele não é pro seu bico, macacão!

SUPER GP RESPONDE

Gostaria de saber porque a revista está dando ênfase ao P.Station e ao Saturn, esquecendo o 3DO.

João Blum Jr.
Ponta Grossa, PR

CHEFE: ***João, no momento há muitos lançamentos para P.Station e Saturn. Por isso esses consoles têm mais espaço.***

Meu pai trabalha no Japão e no fim do ano vai me dar um Nintendo 64. É bom comprar console japonês? Eu corro o risco de não encontrar fitas japonesas aqui no Brasil? O console roda fitas americanas?

Risso Yamamoto
Sertaneja, PR

MK: ***Ainda não ficou claro se o Nintendo 64 japonês e o americano são compatíveis. Mas encontrar fitas japonesas no Brasil não é problema.***

E aí, moçada, o Nintendo 64 poderá trabalhar com gráficos ultra-coloridos, tipo desenho animado?

Renato de Souza
Uberlândia, MG

MB: Rê, vá até a página 30 e dê uma olhada em **Super Mario 64**, ou **em Pilotwings**, na página 22. Gráficos supercoloridos! E algo mais!

Poucas & BOAS

A edição de aniversário estava demais. No meu quarto só faltava aquele pôster da Marjorie. Vocês capricharam: que corpão!

Robson Barreto
Macaé, RJ

Fiz uma pesquisa na minha coleção de **SGP** e, nas minhas contas, vocês já cometeram mais de 50 erros. Acho que para uma revista dessa categoria isso é um problemão.

Maicom Zanette
São José, SC

LM: ***É mano, bota problema nisso. Por isso o Akira existe. O japinha também tem de trabalhar de vez em quando.***

Faça como todo cara esperto. Escreva sempre para Supergamepower!! O chefe quer saber sua opinião sobre a melhor revista de games do Brasil.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01050-970

CLASSIFICADOS

Vendo um **3DO** com **dois controles, transcoder** e **7 CDs** (Corpse Killer, Killing Time, FIFA Soccer, Super Street Fighter 2 Turbo, The Need for Speed, Space Ace e Space Pirates). R$ 490,00. Tratar com Estácio, (011) 836-2785, São Paulo, SP.

Vendo um **SNes** com **dois controles** e **4 cartuchos** (Super Mario World, Street Fighter 2, Final Fight 2 e Mortal Kombat 3). R$ 300,00. Troco por um **3DO** com **um controle** e **um CD**. Tratar com Rodrigo, (021) 425-1898, Jacarepaguá, RJ.

Troco um **SNes** por um **Jaguar**. Tratar com Anderson, (037) 339-5366, Vila Velha, ES.

Vendo um **Neo Geo CD**

Rosa Shock

Tenho 18 anos e gostaria de me corresponder com as garotas que escrevem para a seção Rosa Shock. Meu endereço é esse aí: rua Teçaí, 25, Campo, CEP 23071-420, Rio de Janeiro, RJ.

Fabiano Pereira
Rio de Janeiro, RJ

MB: ***Essa é boa! Era o tipo que faltava aparecer por aqui... Uma dica meninada: peçam a foto da figura logo na primeira carta. Assim, vocês podem conferir se o rapaz é macho mesmo e bonitão como o Mel Gibson.***

Escuta aqui, hein! Quem esse Capitão Ninja pensa que é? Diz pra ele que a mina aqui vai acabar com a raça dele, começando com uma sequência de 48 hits da Orchid. E só não acabo com um fatality do Ermac porque o Ultra da Kim Wu já deu o meu recado. Desafio feito. Tá na mesa!

Bianca Boeny
Novo Hamburgo, RS

MB: ***Pe-pe-pera aí! Maluco beleza na Rosa Shock? Não entendi nada, Bia... Será que a minha supermemória de elefante está falhando? Cruz credo...***

LEITOR FALSIFICADO

Só a maior, a melhor, a insuperável **SGP** e o todo poderoso Chefão podem tirar minha dúvida. Quando vai sair o M2?

Evelio Montebruno
Assunção, Paraguai

LM: Mano, essa história da M2 tá mais enrolada que polícia na fronteira Brasil - Paraguai. A Panasonic vendeu a tecnologia para a Matsushita Company, que ainda não sabe o que fazer com ela.

com **dois jogos** (The King of Fighters 94 e Aero Fighters 3). Tratar com Ricardo ou Alexandre, (011) 529-3043, São Paulo, SP.

Vendo um **Mega Drive** com **dois controles** transparentes e **duas fitas**. R$ 150,00. Tratar com Juliano, (018) 821-5761, Dracena, SP.

Vendo um **Neo Geo** com **dois controles** e **duas fitas** (Fatal Fury Special e samurai Shodown II). R$ 400,00. Tratar com Leandro Fujii, (043) 327-3038, Londrina, PR.

Vendo um **SNes** com **dois controles, três fitas** e **cabo AV**. R$ 200,00.

Vendo também um **Game Gear** com **TV tuner**. R$ 150,00. Só para São Paulo. Tratar com Eduardo ou Ricardo, (011) 242-0409, São Paulo, SP.

Vendo um **SNes** com **dois controles** e **Super Mario All Star**. R$ 250,00. Só para São Paulo. Tratar com Fernado, (011) 494-5063, Embu, SP.

Vendo **Mega Drive 3** com **dois controles** e **7 fitas** (SF 2, Whip Rush, Art of Fighting, Sonic 2, ESWAT, Mortal Kombat 3 e Sonic and Knukles). R$ 200,00.

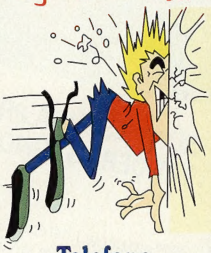
Vendo **Game Gear** com **2** fitas. R$ 100,00. Tratar com Allan (021) 208-5875, Grajaú, RJ.

river
Comercial Import & Export Ltda.

ei! não fique aí parado!

é!... ligue para nós correndo!

antes que alguém o faça...



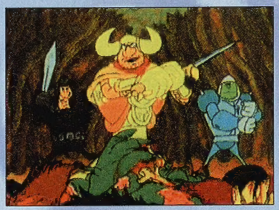
Telefone
011-452-2984

PlayStation SATURN
3DO GENESIS SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

CIRCUITO ABERTO

SEGA SOFT LANÇA TÍTULOS PARA P.STATION

A Sega Soft resolveu mostrar que é independente da Sega. A empresa está planejando lançar alguns títulos para, quem diria, o P.Station, nada mais nada menos que o concorrente direto do Saturn. Embora não tenha nem a licença da Sony para produzir os jogos, a Sega Soft já pensa em colocar no mercado até o final de 1997 dois games: **Three Dirty Dwarves** e **Roach Rally**. Apesar da distância que a softhouse conseguiu da empresa mãe, a Sega, jogos para o Nintendo 64 ainda não estão nos planos. De acordo com Joe Miller, vice-presidente da Sega Soft, a empresa só vai produzir jogos para a Nintendo se ela passar a usar CDs. "Não faz sentido para nós entrar no mercado de cartuchos", diz. A decisão da Sega Soft mostra, sobretudo, que é preciso ganhar mais espaço no mercado, mesmo produzindo jogos para um console rival como o P.Station. O console da Sony, por sua vez, ganha mais um fabricante de peso.



SONY ESTUDA PROPOSTAS PARA VENDER PSYGNOSIS

Tem gente interessada na softhouse da Sony, a Psygnosis. A softhsouse tem em seu currículo a produção de jogos para PC e Saturn, além do P.Station, é claro. E não é pela qualidade de seus jogos. Em maio último, a Sony entregou o destino da empresa nas mãos do SBC Warburg, um banco de investimentos, que deve analisar todas as possibilidades e propostas para a venda da empresa. Entre elas, já existe uma proposta de venda da Psygnosis.

JOGOS DA ACTIVISION VIRAM FILME

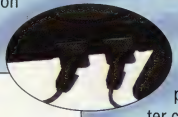
Depois que **Mortal Kombat** e **Street Fighter** conquistaram as telas de cinema, os estúdios resolveram apostar em filmes baseados em games. A Activision (**Pitfall**) entrou no embalo e assinou contrato com a Universal Pictures. A idéia é criar um filme baseado no seu mais recente lançamento: Spycraft - The Great Game CD-ROM. No rolo entrou também a Universal, que pretende fazer uma série para TV baseada no jogo de espionagem. Outro título da Activision vendido para o cinema é o adventure Zork, que está nas mãos da Threshold Entertainment.

TETRIS VAI À NET

A Tetris Company resolveu atacar a Internet e já está negociando os direitos da versão on-line do quebra-cabeças **Tetris**. Entre as empresas que se interessaram pelo projeto estão SEGA, Microsoft, Sharp, Spectrum Holobyte e Nintendo. Pelo jeito só falta negociar o preço da brincadeira para fechar negócio. Logo, logo em todas as páginas da rede você vai poder jogar **Tetris** com qualquer pessoa de qualquer lugar do mundo, já que a nova versão terá opção multiplayer.

P.STATION CRIA REDE ESPECIAL PARA ASSOCIADOS

Começou no dia 11 de maio, no Japão, um projeto-teste chamado "Let's Net". Os 20 mil usuários que se associarem ao projeto tem direito a um "Starter Kit", que inclui um P.Station especial, ferramentas de programação e bibliotecas por US$ 1.200. Com o pacote você pode programar (é necessário ter conhecimentos de programação, é lógico) jogos para P.Station em computadores PC e passá-los para o videogame. E esses softwares e conhecimentos podem ser trocados via Internet. Além disso o P.Station preto roda jogos japoneses, americanos e europeus sem problemas.



NIGHTS TEM ATÉ JOYSTICK ESPECIAL

A Sega, não querendo ficar atrás da Nintendo, lançou um joystick analógico para o Saturn. O primeiro jogo a utilizar o novo controle é Nights, feito pela equipe que criou Sonic. O Sega Multi Controler vem com um slot de expansão e outros acessórios podem ser ligados ao controle. A Sega ainda está estudando estas possibilidades e não tem nenhuma idéia concreta ainda. O preço é de US$ 38,00 no Japão e EUA. Os pilotos da ***SGP*** que usaram o novo joystick, aprovaram a cria da Sega. O analógico, além de ter um formato que se encaixa melhor na mão do jogador, proporciona melhor jogabilidade e controle. No caso de um jogo como **Nights**, que exige velocidade e rapidez, isso ajuda muito.

UNIVERSO EM GAMES

COMPRA • VENDA • TROCA
ASSISTENCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
ATENDIMENTO ESPECIALIZADO PARA REVENDEDORES E LOCADORAS EM TODO O BRASIL
(VIA SEDEX)

RUA GREENFELD, 259 - IPIRANGA
SÃO PAULO - SP - CEP 04218-100
RUA ABAÚNA, 44 - M. VELHO
SÃO PAULO - SP - CEP 04284-080
FONES: (011)
914-6595 - 914-4463 - 914-6640
FAX (011) 272-4143

PRÉ ESTRÉIA

Como sempre, o filé mignon ficou para o 2º semestre. Uma enxurrada de superlançamentos para Saturn, P.Station, Nintendo 64 e SNes. Até o Mega, que anda esquecido, ganha seu Virtua Fighter

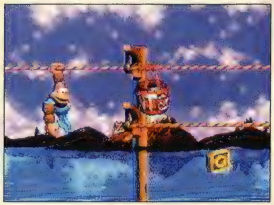
DONKEY KONG COUNTRY 3

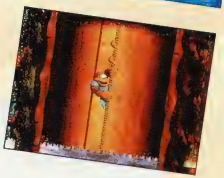
RARE

ação

SNES

A saga de Donkey Kong continua com **Donkey Kong Country 3**. Dessa vez, a Dixie Kong tem a companhia de um novo amigo, o Kiddy Kong. Esse bebê gorila bem crescido, usa seu peso como arma, podendo até afundar o chão. O inimigo, outro personagem inédito chama-se KAOS. O estilo do jogo ainda é o tradicional de DKC e a jogabilidade também é a mesma.





Disponível em novembro

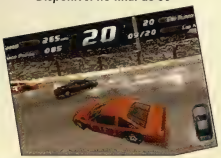
Você vai explorar novas áreas da Donkey Kong Island à procura dos laboratórios de KAOS. Sua missão é salvar Diddy e Donkey Kong. Há também alguns golpes novos bem legais. Os gráficos continuam impressionantes. A Nintendo fez alguma coisa que melhorou bastante os gráficos Advanced Computer Modeling de 16 bits. Prepare-se para mais um desafio!

DESTRUCTION DERBY 2

PSYGNOSYS
corrida
P.STATION

Sequência como dobro de polígonos da versão original e movimentação bem suave. **Destruction Derby 2** traz, além dessa incrível melhora, mais pancadas e pistas maiores, além do tradicional circuito de Indianapolis, presente na primeira versão.

Disponível no final de 96



FINAL DOOM

WILLIAMS
ação
P.STATION

Aí vem mais um desafio sangrento. Com 30 fases novas, **Final Doom** vem com o aspecto característico do original e acrescenta um modo para dois jogadores (Death Match) e um outro, o Cooperative

Disponível em outubro

que necessita do link cable. Apesar da insistência, vale a conferir mais uma versão de **Doom**.

DUKE NUKEM

WILLIAMS
ação
P.STATION

Duke Nukem está de volta, mas não no PC! Agora você vai poder sentir a emoção desse jogo em primeira pessoa no estilo de **Doom**, mas com itens totalmente inéditos. Nesse jogo, você vai encontrar mais armas, muito mais humor e principalmente mais atitude. Se você adora Doom, mas já cansou de seus zumbis e alienígenas, está na hora de você descobrir **Duke Nukem 3D**!

Disponível no 2º semestre de 96

MORTAL KOMBAT TRILOGY

WILLIAMS

luta

NINTENDO 64

A saga de Mortal Kombat chega aos 64 bits com **MK Trilogy**. A trilogia inclui cenários duplos, principalmente de MK 2, golpes e personagens secretos, além de mais Kombat Kodes. **MK Trilogy** se destaca como o maior jogo de luta, com 25 personagens a sua escolha, incluindo Rayden, Baraka, Rain e Noob Saibot. Apesar de ainda estar em desenvolvimento, **MK Trilogy** já promete muito.

Disponível no final de 96

TETRIS ATTACK

NINTENDO

quebra-cabeça

SNES

Essa nova versão de Tetris traz 5 tipos de jogos para um jogador, 60 fases de quebra-cabeças e dois campeonatos para dois jogadores. Entre as inovações, inclui-se a possibilidade de realizar uma reação em cadeia na tela do oponente e descer duas peças ao mesmo tempo. Quem gosta de quebra-cabeças vai adorar **Tetris Attack**.

Disponível em setembro

KIRBY SUPERSTAR

NINTENDO

ação

SNES

Prepare-se para 8 jogos em 1! **Kirby Superstar** traz alguns jogos como Spring Breeze, Gourmet Race, DynaBlade, Megaton Punch e Samurai Kirby, todos em um só cart. Kirby pode assumir as habilidades de 24 personagens durante os jogos. É pouco?

Disponível em novembro

VIRTUA FIGHTER

SEGA

luta

MEGA

Você pode duvidar, mas é verdade. A Sega está trazendo de fato Virtua Fighter para o Mega. Os 8 personagens são 3D e a jogabilidade ainda é a mesma. Se você ainda não acreditou, espere para a ver a versão para Game Gear que também está para sair!

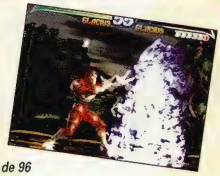
Disponível no 2º semestre

KILLER INSTINCT

RARE

luta

NINTENDO 64



Mais um jogo que está gerando grande espectativa no Nintendo 64. Está versão traz novos cenários 3D e alguns efeitos de câmera. Os personagens e os cenários movem-se a 60 quadros por segundo. Os personagens são, na maioria, de **Killer Instinct 2**, além de 3 novos. Agora é só aguardar a pancadaria.

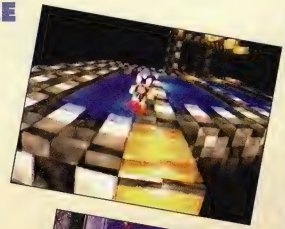
Disponível no final de 96

SONIC X TREME

SEGA

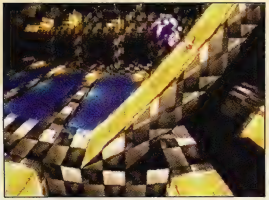
ação

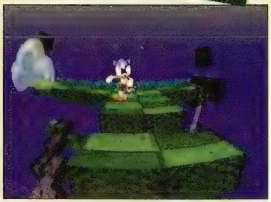
SATURN



O Sonic vai ao extremo no Saturn com jogabilidade 3D e ambiente de 360 graus. O vilão Dr. Robotnik está de volta e dessa vez roubou os 6 anéis mágicos, os Rings of Order. Você vai ter de ajudar o Sonic a recuperá-los. Os fãs de Sonic vão gostar também da volta do movimento SpinDash, além dos movimentos novos criados para essa versão. Em **Sonic X-Treme**, o Saturn utilizou 2 processadores de vídeo para acelerar ainda mais os passos do ligeiro Sonic.

Disponível no 2º semestre de 96



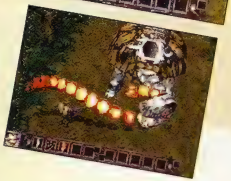


CONTRA

APPOLUSA

ação

SATURN

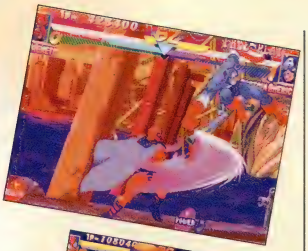


O clássico do Nintendo de 8 bits demorou para reaparecer e agora volta com tudo! Nessa adaptação de Contra para os 32 bits você escolhe entre 4 soldados, incluindo uma mulher cyborg e um robô. O destaque vai para a jogabilidade 3D, você joga com óculos especiais.

Disponível no 2º semestre de 96

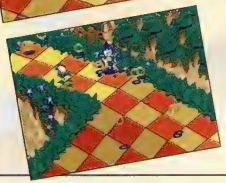
MARVEL SUPER HEROES

CAPCOM
luta
SATURN



O jogaço da Capcom chega para o Saturn. Baseado nos heróis do quadrinhos, entre eles você vai encontrar Homem-aranha e o incrível Hulk. São vários inimigos até chegar ao desafio final: Doctor Doom e Thanos.

Disponível no final de 96



SONIC BLAST

SEGA
ação
MEGA

Sonic está de volta! O herói da Sega volta ao Mega com grandes mudanças. Apesar de mais uma vez o porco-espinho ter de salvar seus amiguinhos do malvado Dr. Robotnik, a antiga jogabilidade foi substituída por muita ação em 3D.

Previsto para o 2º semestre de 96

RAYMAN II

UBSOFT
ação
SATURN

O herói premiado do ano passado está de volta no P.Station e no Saturn numa incrível sequência. Mais uma vez com sua marca registrada: gráficos lindos e inimigos engraçados. Além disso, espere por itens inéditos e algumas surpresas...

Disponível em outubro

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

WILLIAMS
luta
SNES

Finalmente os fãs de MK 3 vão ter o seu Ultimate nos 16 bits. A Williams se esforçou bastante para levar a qualidade do jogo ao máximo. Tanto que atrasou o jogo, inicialmente previsto para junho. Você vai se divertir com os combos originais, todos os Animalities, Babalities e Friendships. Como na versão do arcade, Kitana, Jade, Scorpion e Reptile estão presentes. Vá se preparando para o melhor!

Disponível em outubro

A DIRECT SHOPPING TEM OS MELHORES GAMES PARA VOCÊ ENCARAR A VOLTA ÀS AULAS

SUPER MARIO RPG
O personagem mais famoso do Super NES, pela primeira vez em um jogo de RPG. Gráficos em 3D.
R$ 109,90

CHRONO TRIGGER
O melhor jogo de RPG já lançado para o SNES. Gráficos deslumbrantes e 10 finais diferentes.
R$ 109,90

OLIMPIC SUMMER GAMES
Crie a sua própria olimpíada, com 32 países e 10 modalidades de esportes.
R$ 104,90

GENESIS 6-PACK
Os 6 melhores jogos do Genesis, em um único cartucho. Inclui: Sonic, Shinobi Legions e Golden Axe.
R$ 99,90

PLAYSTATION
2x R$ 210,00

Novos preços

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:
Darkstalkers, Toshinden 2, Street Fighter Alpha, Olympic Summer Games, FIFA Soccer 96, Ridge Racer, Tekken, Namco Arcade Classics, The Need For Speed, Top Gun: Fire at Will, VR Soccer, Road Rash, Die Hard Trilogy, Adidas Power Soccer, Olympic Soccer, Alien Trilogy, Beyond The Beyond (RPG), Project Overkill, V-Tennis, Hyper 3D Pinball, e muitos outros.
R$ 79,90 cada

SATURN
2x R$ 205,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:
Formula One, The Need For Speed, Night Warriors, Panzer Dragoon 2, Sega Rally, Road Rash, Shining Wisdom (RPG), Street Fighter Alpha, Virtua Fighter 2, X-Men Children, Olympic Summer Games, FIFA Soccer 96, Striker Soccer 96, Die Hard Trilogy, Alien Trilogy, Olympic Soccer, Destruction Derby, Hyper 3D Pinball, Virtual Open Tennis, Golden Axe: The Duel, e muitos outros.
R$ 79,90 cada

OFERTA ESPECIAL: 1 CONSOLE + 1 GAME = 1 CONTROLE GRÁTIS*

NOVIDADES 32 BITS

- INTERNATIONAL TRACK & FIELD
- JUMPING FLASH 2
- RETURN TO ZORK
- RESIDENT EVIL
- TEKKEN 2
- WORMS
- VR BASEBALL
- FADE TO BLACK
- ALONE IN THE DARK
- PROJECT HORNED OWL

R$ 79,90 CADA

- ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
- INTERNATIONAL VICTORY GOAL
- MVP BASEBALL 96
- RETURN TO ZORK
- NIGHTS
- WORMS
- DECATHLETE
- ALONE IN THE DARK
- TOP GUN: FIRE AT WILL
- LEGEND OF OASIS (RPG)

GAME BOY POCKET
Novo!
A versão compacta do console mais vendido da história, agora 30% menor! R$ 104,00
Compre também os jogos de maior sucesso: Killer Instinct; Donkey Kong Land; Mortal Kombat 3, Toy Story e Legend of Zelda. (R$69,90 cada)

NOMAD
EXCLUSIVO! O Genesis portátil, compatível com mais de 500 jogos já lançados.
OFERTA ESPECIAL: 1 Nomad + 1 Game "Genesis 6 Pack" = desconto de R$ 30,00*
2x R$ 159,00

NINTENDO 64 AMERICANO
Ele está chegando! Reserve já o primeiro 64 bits do mercado, juntamente com os títulos de lançamento: Super Mario 64; Star Wars / Shadows; Cruisin' USA; Mortal Kombat Trilogy e Pilotwings 64. - (R$ 109,90 cada)
2x R$ 340,00

TOP 5 16 Bits
1. Donkey Kong Country 2 (SN) (R$ 99,90)
2. Final Fantasy 3 (SN/MD) (R$ 104,90)
3. Lobo (SN/MD) (R$ 104,90)
4. Secret of Mana (SN) (R$ 104,90)
5. Toy Story/Disney (SN/MD) (R$ 109,90)

LANÇAMENTOS 16 BITS
Lufia II: Rise of the Sinistrals (SN)
Ken Griffey's Baseball (SN)
Bugs Bunny Double Trouble (MD)
X-Perts (SN)
Bass Masters 96 (SN) - Pesca
R$ 104,90 cada

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE** E IMPOSTO JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE GRÁTIS **0800 130 500** E RECEBA EM SUA CASA

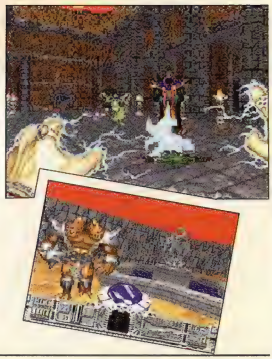
DIRECTSHOPPING

AGORA NA INTERNET
http://www.dshop.com

Preços de acordo com a legislação em vigor; qualquer alteração nas alíquotas de impostos será cobrada à parte. Preços válidos enquanto durar o estoque. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles Saturn, e Playstation fornecidos no sistema NTSC. Nintendo é marca registrada da Playtronic Industrial Ltda. / * Ofertas válidas somente para compras efetuadas em conjunto. / ** Para consoles: frete incluso apenas para os estados de SP e RJ.

HEXEN

GT INTERACTIVE
ação
SATURN



Sequência de **Heretic** com o estilo tradicional de **Doom**, só que em uma era medieval. Você pode escolher entre 3 personagens: um clérigo, um mago e um guerreiro, cada um com suas características e atributos. Teste sua habilidade nas 25 fases cheias de monstros.

Disponível em setembro

WIPE OUT XL

PSYGNOSIS
corrida
P.STATION

O **Wipe Out** original sacudiu o P.Station no ano passado. Agora espere por muito mais! A nova versão vem com 3 modos, o Viper, o Rapier e um mais fácil, além de 15 pistas novas e 15 oponentes famintos por vitória. Outras modificações incluem o pit stop, naves inéditas e armas novas. O visual futurista continua o mesmo, só que com mais ação!

Disponível em novembro

NASCAR RACING

PAPYRUS
corrida
P.STATION

O famoso cart de corrida do PC vai pintar no P.Station. O jogo oferece 16 pistas que reproduzem as curvas e paisagens verdadeiras. Baseado na temporada 96 de stock car. Os modos e desafios vão levar os fãs de velocidade à loucura.

Disponível no 2º semestre

DESTRUCTION DERBY

SEGA
corrida
SATURN

O P.Station fez a caridade de liberar **Destruction Derby** para o Saturn. Mas a conversão não manteve o nível do original. O visual dos carros é distorcido e as músicas techno não funcionam. Os donos de Saturn devem torcer para a versão final melhorar.

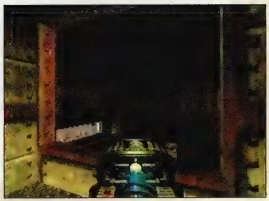
Disponível no 2º semestre

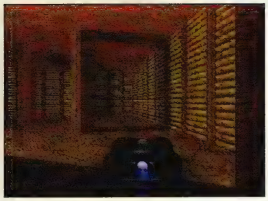
DOOM 64

WILLIAMS

ação

NINTENDO 64





Primeiro veio **Doom**, depois **Doom II**, em seguida **Ultimate Doom** e **Final Doom**. Agora é hora de uma experiência totalmente nova: Doom 64. O jogo foi renovado. Quando você chegar perto de uma parede, por exemplo, você não vai mais ver um monte de quadrados. São 24 fases inéditas para testar sua capacidade de sobrevivência. As armas e os monstros também são novos. Além disso, a parte sonora promete impressionar. A única coisa que não mudou é que você ainda vai enfrentar inferno de criaturas num incrível jogo de tiro em primeira pessoa.

Disponível no 1º semestre de 97

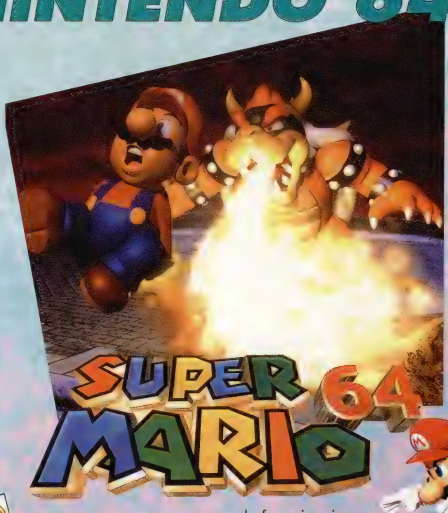
NOVO

QUERO SHAKE IT. O MILK SHAKE PRONTO PARA AGITAR

SHAKE IT É O MILK SHAKE DA NESTLÉ QUE JÁ VEM PRONTO PARA BEBER, NOS SABORES MORANGO E PÊSSEGO. É SÓ AGITAR E, QUANTO MAIS VOCÊ AGITA, MAIS GOSTOSO ELE FICA! EXPERIMENTE SHAKE IT.

A NESTLÉ FAZ O MILK E VOCÊ DÁ O SHAKE

NINTENDO 64

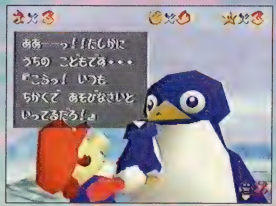


Por Marjorie Bros

Olha só, moçada! É a estréia oficial do Nintendo 64 na ***SGP***! Nessa nova aventura, Mario foi convidado pela princesa Peach para comer um bolo e tomar um chá. Mas quando chegou, imagina só, a princesa não está lá. Não pergunte o que aconteceu, hein! Mais do que um encanador, em **Super Mario 64** o bigodudo é um atleta olímpico. Dá saltos triplos e socos e chutes de fazer inveja a qualquer lutador. Os gráficos e o som são animais. Ao contrário do que acontece no P.Station e no Saturn, os pixels não estouram. Tem mais: durante o jogo você pode usar qualquer tipo de visão. É o máximo!

fim

DICA: *pegando as 8 moedas vermelhas da fase, você ganha uma Power Star*



DICA: *na fase da montanha com neve, leve o filhote de pinguim para a mãe e ganhe uma Power Star*

5.0

SUPER MARIO 64 — NINTENDO 64 — NINTENDO — Ação

8 Mundos
1 Jogador
Bateria

FUN FACTOR	5
CONTROLE	5
GRÁFICO	5
SOM	5

DICA: *agarre o primeiro chefe por trás e arremesse-o. Faça isso três vezes e ganhe a primeira Power Star do jogo*

DICA: *use um hip attack nestes switchs. Há vários destes nas fases. Esse aí, libera moedas azuis*

DICA: *passe devagar para não acordar o Packun Flower*

DICA: *quando esse chefe desabar pule e use um hip attack (pule e botão Z, aquele atrás do controle)*

DICA: *ao usar o canhão saiba a trajetória. Mire acima do ponto aonde quer chegar*

DICA: *para fazer aparecer esses blocos, só pisando num switch. Dentro dele há chapéus mágicos*

PROGAMES

Agosto, mês do cachorro louco!
Venha enlouquecer em uma das lojas PROGAMES com os últimos lançamentos em games, consoles, cards e multimídia. Se você está babando, passe em uma das 50 lojas PROGAMES e confira.

Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franquiado PROGAMES.
Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 656 - Alto da Lapa - SP
Cep. 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444

CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 656 - Tel. (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel. (011) 950-6329
PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - Tel. (011) 280-3220
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel. (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel. (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel. (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel. (011) 295-1190
MOEMA - Al. dos Arapanés, 785 sala 1 - Tel. (011) 536-0529
V. FORMOSA - Av. João XXIII, 272 s/lj. - Tel. (011) 918-9117
JD. SÃO BENTO - R. Dr. Cesar, 1180 1º andar - Tel. (011) 681-6392
PENHA - R. Nunes Siqueira, 100 - Tel.: (011) 293-5084
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Araritaguaba, 1118 - Tel.: (011) 954-5968
JABAQUARA - Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.:(011) 578-6353
PARAÍSO - R. Abílio Soares, 516 - Tel.:(011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 525 1º and Tel. (011) 209-0971
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel. (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel. (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel. (011) 746-1986
SUZANO- R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel. (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 597 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319-Tel (0123) 41-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel. (0143) 22-2424
INDAIATUBA- R. Padre Bento Pacheco, 1313 - Tel. (019) 875-3025
PIRACICABA- R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel (0194) 34-7179
CAMPINAS - Rua dos Alecrins, 597 - Tel - (0192) 55-2545
ITÚ - Rua Santa Rita, 1104 - Centro
SALTO - R. Rui Barbosa, 374 Tel. (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel. (015) 231-9740
S.J. RIO PRETO - R. XV de Novembro, 3367 - Tel.: (017) 232-5920

OUTROS ESTADOS

BRASÍLIA
ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel: (061) 274-3311

MATO GROSSO
CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS
POUSO ALEGRE-R. Cel. Otávio Meyer, 130-L.428 - Tel.: (035) 421-7693

PARAÍBA
JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel: (083) 226-2369

PARANÁ
CASCAVEL - R. Mato Grosso, 2610 - Tel.: (045) 223-2420
CURITIBA
BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235
JUVEVÊ - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008
ÁGUA VERDE - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667

PERNAMBUCO
RECIFE
BOA VIAGEM - R. Maria Carolina, 205 -Loja 8

RIO DE JANEIRO
MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 228-3043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.:(021) 290-4251

RIO GRANDE DO SUL
PORTO ALEGRE
HIGIENÓPOLIS - Av. Plinio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

SANTA CATARINA
FLORIANÓPOLIS
TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1018 -Loja 3- Tel.: (048) 233-2488

SERGIPE
ARACAJÚ
SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 222-0699

NINTENDO 64

PILOTWINGS 64

CAPA

Por Lord Mathias

Totalmente de-to-nan-te! **Pilotwings 64** chegou arrasando com o novo console da Nintendo. Mano, difícil dizer o que é melhor: o jogo ou o console. Esse Lord já nem lembrava de um game com um som tão bom quanto este. Dá pra você ouvir a trilha até sem o jogo. Essa sonzeira toda embala uma competição de várias modalidades. Você comanda vários veículos, como asa delta, rocketbelt, gyrocóptero, cannonball, pára-quedas, jumble hooper e encarna até um homem-pássaro. O game é superinovador, pois as modalidades que você tem para arrepiar só exitem em

Você pode escolher entre seis personagens para controlar a modalidade

Pilotwings. A jogabilidade é outro ponto alto. Pode crer, a sua movimentação se parece muito com esse Lord bailando, cara! É uma maravilha! Para pilotar os veículos, você pode escolher entre seis personagens. E três deles são as gatíssimas Hooter, Ibis e Kiwi. E as visões são simplesmente as melhores do videogame. Cara, eu não vou falar mais nada, o negócio é sair correndo pra jogar. O duro vai ser parar.

fim

***DICA:** no Rocketbelt, o botão A é o foguete mais forte e o B o mais fraco*

***DICA:** passe pelas correntes de ar para subir e passar nos arcos para pousar com a asa delta*

***DICA:** com o Rocketbelt, estoure os balões cheios de ar e pouse*

***DICA:** para mudar a visão, aperte o botão R. Você tem duas visões para cada modalidade*

DICA: *solte mísseis com o gyrocóptero. Mais pra frente você os usará para destruir alvos e alcançar seu objetivo. Para acioná-los aperte o botão Z*

DICA: *com a asa delta, não se mexa antes de passar pelas correntes de ar. Você pode desequilibrar-se e sair delas*

Não passe na fumaça da chaminé para não ficar queimado

Observe o computador jogar para aprender

DICA: *use a visão de cima para pousar*

A rota de arcos que você tem de passar é complicada. Passa entre montanhas, mas rola até uma salva de palmas

DICA: *também com a asa delta você terá de tirar uma foto que seja parecida com a foto que o jogo mostra antes de começar a fase. Para isso, o seu filme tem 6 fotos*

DICA: *aqui você encarna o Homem-Pássaro. Tire as fotos, pouse e compare-as com a que o jogo mostra no começo da fase*

Só pelos replays dá para ter uma idéia da movimentação e dos gráficos

5.0 **PILOTWINGS 64** NINTENDO 64
NINTENDO
Ação

27 cursos
64 Mega comprimidos
Bateria

FUN FACTOR	5
CONTROLE	5
GRÁFICO	5
SOM	5

DICA: *detone os alvos soltando mísseis para concluir seu objetivo*

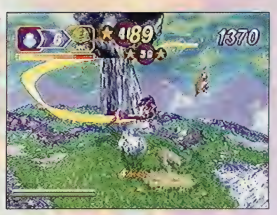
SATURN

SATURN

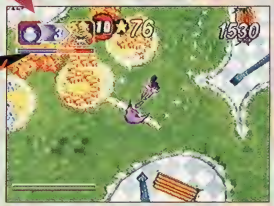
Por Marjorie Bros

Preparem todos os seus sentidos, vem aí um game de arrepiar! Se você não está com tudo funcionando direitinho, vai ficar zonzo mesmo. **Nights**, o sucessor de Sonic que a Sega acaba de lançar para o Saturn, é mais veloz que o Senna nos bons tempos. Uau, que beleza! Além disso, traz um colorido muito intenso. A floresta do cenário é tão bonita, que eu não queria mais sair de lá. Você joga como Elliot ou Claris, um casal de garotos que está tentando fazer o Mestre dos Sonhos, ou dos Pesadelos, parar de aterrorizar todo mundo, em especial as crianças. Você vai ter de mostrar muito reflexo para se dar bem. Seu grande desafio é cumprir suas missões no tempo. Você tem de passar por dentro de vários arcos. Se perder um único deles tem de voltar lá atrás para passar por dentro dele. No caminho você pega estrelas e moedas que servem como itens, tudo isso embalado por um som de a primeira. **Mario 64** arranjou um páreo duro pra competir. A Sega caprichou na produção. Botou o time responsável pelo meu queridinho Sonic para fazer este **Nights**. Eles não me decepcionaram.

fim



DICA: os itens que você tem de achar ficam, na maioria da vezes fora do percurso das argolas

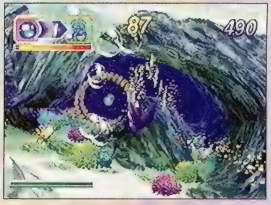


As missões do jogo mudam bastante e podem deixá-lo um pouco confuso de vez em quando. Mas isso é uma das coisas mais legais

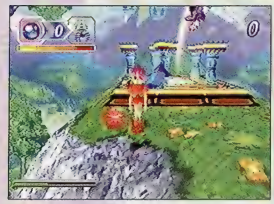
Você vira esse bichinho. Ele vai realizar seu sonho de voar

DICA: se tiver pouco tempo, use A e C para Nights virar foguete. Com B, você breca

DICA: passe pelas argolas para completar os links e passar de fase



O game tem um joystick especial, parecido com o do Ultra 64



DICA: siga as flechas para se transformar no Nights, mesmo que o tempo tiver acabado

LKC

DE VOLTA PARA OS GAMES

A LKC esta de volta para os games trazendo as novidades mais quentes do mercado mundial, incluindo:
- **Jogos em CD-ROM para videogames de 32 bits**
- **Acessórios incríveis**
- **Todos os aparelhos, incluindo o mais novo videogame de 64 bits !**

O que você esta esperando para ir até a loja mais perto de você ?

LKC SÃO PAULO - MOOCA
R. Oratório, 1240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP
R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192

LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Capitão Manoel Caetano, 453 - F: (011) 469-9125

LKC TIJUCA - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 204-0033/0044

LKC SÃO CONRADO - RJ
Fashion Mall - 1º Piso - F: (021) 322-3816

LKC BRASÍLIA - DF
SCLN 210 - Bloco C - Loja 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1677 - F: (091) 222-4190/1440 Fax

LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

LKC FORTALEZA - CE
Av. Eng. Santana Jr., 2828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC CAXIAS DO SUL - RS
R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1793

MATRIZ EM NOVO ENDEREÇO

LKC MATRIZ - SP
R. 25 de Março, 1026 - F: (011) 227-6590/228-1951

FOTOS APENAS PARA ILUSTRAÇÃO - AS MARCAS APRESENTADAS AQUI SÃO PROPRIEDADE DOS SEUS RESPECTIVOS REPRESENTANTES, NÃO TENDO VÍNCULO ALGUM COM A LKC

IRON STORM

Por Marcelo Kamikaze

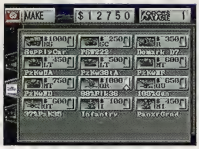
Iron Storm é um jogo de estratégia baseado na Segunda Guerra Mundial. Para começar a briga é só escolher o lado. Você pode ser nazista, japonês ou americano. Conforme o exército que você escolhe a história muda. Você desenvolve sua estratégia no mapa e ataca. Assim que termina o ataque, pinta uma animação. Elas são boas, mas cansam logo. Cada país tem seus modelos de tanques, armamentos e aviões. Assim fica mais fácil escolher seu lado, né?

fim

CAMPANHA NAZISTA

DICA: na 1ª missão, conquiste as cidades apontadas no mapa e destrua as forças de defesa dos inimigos

DICA: na hora de atacar essas bases avançadas, use o JU87B para bombardear



Nas cidades que você domina, dá pra construir máquinas de guerra

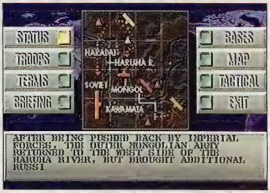
CAMPANHA JAPONEZA

*DICA: **cabem até 4 unidades terrestres nos navios e 4 aviões no porta-aviões***

São 3 tipos de avião para atacar, veja as informações para usar o correto

DICA: ao usar o submarino, lembre-se que ele é atacado antes de atacar

CAMPANHA AMERICANA

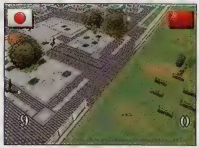


DICA: nessa missão você terá que fazer o seu exército e empurrar as tropas inimigas como mostra o mapa

DICA: nessa missão, o seu exército tem de empurrar as tropas inimigas, como mostra o mapa

DICA: pare a infantaria nas cidades desocupadas e aparecerá a opção para dominá-las

DICA: na primeira missão japonesa você deve destruir a base mongol



4.5

IRON STORM — SATURN — WORKING DESIGNS — Guerra

CD
1 Jogador
Bateria

FUN FACTOR	4
CONTROLE	4
GRÁFICO	5
SOM	5

SATURN

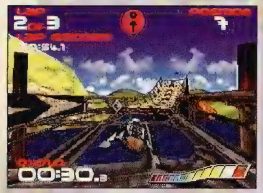
WIPEOUT

DICA: *pegue sempre Speed bursts nos retões para pisar fundo*

Por Marcelo Kamikaze

Quem tem um P.Station vai com certeza falar que a sua versão de **Wipe Out** é melhor que a do Saturn. E vai poder falar com confiança, pois a versão para o Saturn é realmente inferior. Dessa vez o P.Station venceu a eterna briga. Apesar das diferenças nos gráficos, controles e jogabilidade, o jogo continua o mesmo. Você corre com naves espaciais em um ambiente futurista e vai recolhendo itens como tiro e turbo. Você compete contra 7 outras naves que são bem rápidas. Quem conhece a versão do P.Station não vai ficar muito contente com a do Saturn, pois há uma grande diferença de qualidade entre elas. A intensidade, que era a característica de ação mais marcante de **Wipe Out** no console da Sony, perde-se com a excessiva lentidão do jogo para o Saturn.

fim



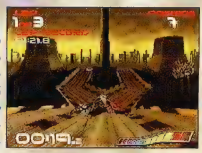
DICA: *os mísseis locked-on sempre acertam. Use-os na ultrapassagens, curvas e pulos*

DICA: *nunca acelere até o final na largada. Aperte o acelerador até mais ou menos 2/3 do total até aparecer a bandeira verde*

DICA: *os Tail Brakes viram sua nave para os lados. Tangencie as curvas para não bater dos lados. Com prática, você fará as curvas mais fechadas em velocidade, acelerando logo depois de virar*

DICA: *usando minas, espalhe-as pela pista para acertar o oponente*

DICA: *não aponte o nariz para cima ou para baixo em subidas e descidas nas curvas em velocidade. Isto pode levar a um choque*



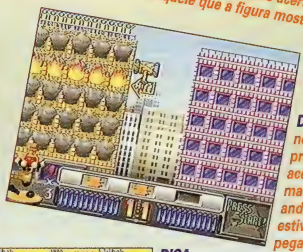
DICA: *o segredo para vencer é memorizar bem as pistas*

SATURN

SATURN

Os sub-chefes oferecem sempre 4 desafios

Na prova dos balões acerte naquele que a figura mostra



DICA: nesta prova, acerte a marreta no andar que estiver pegando fogo

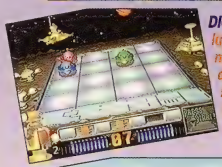
Por Marjorie Bros

Em **Puzzle and Action** você deve recuperar seu baú, que foi roubado pelos inimigos. O negócio funciona assim: você sai correndo atrás do cara que pegou o baú. Quando você o alcança, ele pára na sua frente e, no alto da tela, aparecem quatro quadros. Para enfrentá-lo você tem de escolher um dos quatro quadrinhos. Cada quadro traz uma missão. Se você terminar três vezes a tarefa, passa para outra até encontrar os sub-chefes e, finalmente, o último chefe. Não é o máximo? As missões que você tem de completar são superoriginais: uma gracinha. Em alguns puzzles você tem de prestar muita atenção e não bobear para não dar a resposta errada. O jogo foi feito especialmente para crianças (você vai notar isso logo que ligar o game: o visual é muito colorido), mas os marmanjos ligados num bom quebra-cabeça não vão reclamar de todo esse arco-íris!

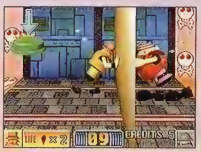
fim

DICA: ajude o guarda a fechar as portas do trem apertando C rapidamente

DICA: coloque o cubo para cima no local indicado

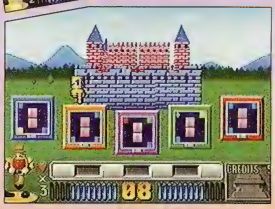


DICA: veja o lugar onde as naves desaparecem, marque o alvo e atire com C



DICA: depois de liquidar 2 sub-chefes, esmague o chefe da fase usando C

DICA: fase bônus. Bata seu carro quantas vezes conseguir no carro rosa para ganhar dinheiro. Isso pode dar uma vida



DICA: tente descobrir qual é a planta certa do castelo, observe a posição correta

4.2

PUZZLE E ACTION

CD
1 Jogador
Continue

SATURN
CRI
ACTION

FUN FACTOR	4
CONTROLE	4
GRÁFICO	5
SOM	4

Gamepro DIRETO DOS USA

Da Gamepro

SHELLSHOCK

Como jogos de tanque são raros, os que saem são destaque. Em **Shellshock**, você nem vai querer assistir as animações entre as fases, e sim entrar direto no campo de batalha para enfrentar tanques, helicópteros e as próprias bases. A jogabilidade é bem legal. Você pode destruir quase tudo nos cenários e quando for atingido, você tem de arrumar seu tanque, além de poder equipá-lo. Vale a pena conferir esse simulador de guerra!

fim

DICA: os helicópteros vão aparecer mais para o final. Troque a arma para a chain gun para conseguir acertá-los

DICA: a melhor tática para se jogar é na defensiva. Quando for atacado, engate a ré, manteha a distância e continue sempre atirando

DICA: use seu radar para prever onde os inimigos vão aparecer

DICA: após as missões faça um check-up no seu tanque. Pegue o máximo de malas com dinheiro.

DICA: na 3ª missão, destrua os barcos antes de eles atirarem

DICA: use seu dinheiro para consertar o tanque e equipá-lo

3.8

SHELL SHOCK

SATURN
U.S. GOLD
Ação

	FUN FACTOR 3
CD	CONTROLE 4
25 Níveis	GRÁFICO 4
1 Jogador	SOM 4
Bateria	

DICA: os prédios garantem uma certa proteção. Nas horas de pânico procure por abrigo

SUA TURMA

D-TOUR

S-I-I

DOGG-TAGG

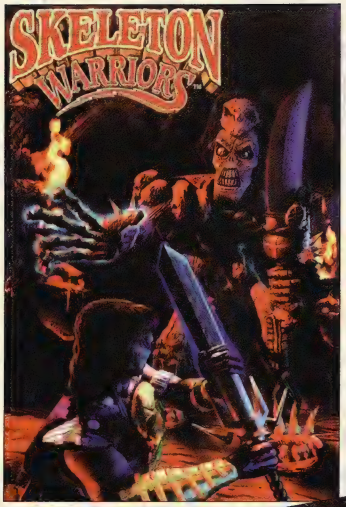
DAH MAN

EARSHOT

32 BITS

32 BITS

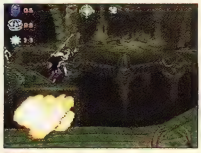
Por Lord Mathias



A história de **Skeleton Warriors** começa quando o rei de Luminicity morre. Enquanto o povo chora a morte de seu soberano, o vilão do jogo, Baron Dark, arma um plano para roubar o cristal Lightstar, que é o centro das forças da cidade. Ainda triste, o príncipe Justin Steele, herdeiro do trono, só percebe que Baron Dark roubou o cristal quando as sirenes começam a soar por toda a cidade. Imediatamente Justin deixa o palácio e vai atrás do vilão. Se você acha que sua missão começa aí, está redondamente enganado, mano. O príncipe acaba encontrando Baron Dark e os dois ficam presos. A energia do cristal atinge-os e os transforma. Já o bad boy vira um esqueleto vivo e pode transformar qualquer um em esqueleto. Justin fica poderoso e consegue atirar bolas de energia, além disso, ele ganha novo nome: príncipe Lightstar e se torna o único mortal capaz de recuperar o cristal. Tá ligado? É isso mesmo, cara, sobrou pra você. Trate de aprender a mexer com a espada para detonar os caveirinhas!

fim

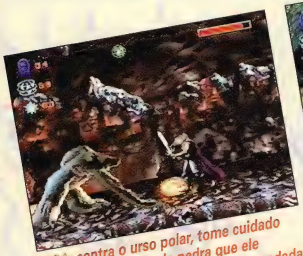
DICA: todo cuidado é pouco com essas medusas que soltam os seus destroços



DICA: atenção com o inimigo do fundo, ele fica atacando bombas em você

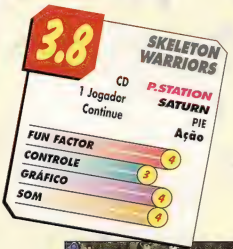
DICA: fique ligado, essa planta se confunde com o cenário do jogo

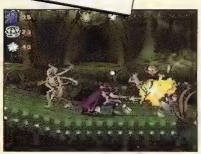
DICA: o perigo desse inimigo são as chamas. Você precisará matá-lo duas vezes para se livrar dele



DICA: contra o urso polar, tome cuidado com as avalanches de pedra que ele provoca. Para atacá-lo, distribuia espadadas

DICA: na fase com a nave, mate rapidamente os inimigos para não ser atacado pelas costas





DICA: antes de atacar esse esqueleto, defenda os ataques dele

PARA QUEM
TEM ENERGIA
NÃO TEM
GAME OVER.
Nestlé
NESCAU
ENERGIA QUE DÁ GOSTO
COM 7 VITAM

DRAGON BALL Z

Por Baby Betinho

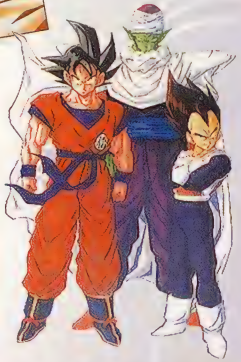
Depois que Goku descobriu ser um alienígena mandado para a Terra para destruí-la, a briga só esquentou em **Dragon Ball Z**. A família inteira do cara já apareceu por aqui tentando obrigá-lo a cumprir sua missão. Não adiantou nada! Mas em **Dragon Ball Z** para P.Station e Saturn eles continuam tentando. O lance do game é aproveitar o estilo Dragon Ball, ou seja, grandes combos e cenários imensos que permitem movimentos diversos, como ficar em cima deles, por exemplo. Existem dois modos: History, quatro jogadores disponíveis e até três simultâneos, e Battle, 35 caras disponíveis para um bom mano-a-mano.

fim

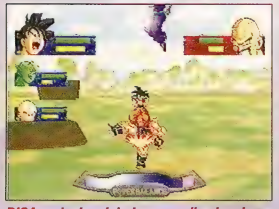
No início do jogo no modo History só existem 4 lutadores, depois aparecem outros

DICA: encha sua barra de energia amarela para fortalecer os golpes

DICA: para dar o golpe fatal você tem de bater no inimigo até a barra central encher



As animações entre as fases não poderiam ficar de fora dessa versão



DICA: golpeie o inimigo com direcional + botão de ataque e dê dois toques no direcional. Dê mais um golpe e repita isso

DICA: segure o botão de tiro por alguns segundos para conseguir uma boa sequência

4.2

DRAGON BALL Z

P.STATION
SATURN
BANDAI
Luta

	FUN FACTOR 5
CD	**CONTROLE** 4
2 Jogadores	**GRÁFICO** 4
Bateria	**SOM** 4

VOCÊ NÃO PODE PERDER

JÁ NAS BANCAS!

TOP GUN
FIRE AT WILL!

Por Lord Mathias

Aí, mano, pintou a grande oportunidade da sua vida! Finalmente você vai poder pilotar um supercaça F14 na pele de um autêntico ás indomável. Isso mesmo, meu rapaz, em **Top Gun-Fire at Will**, você joga como Tom Cruise (não tem perigo da sua irmãzinha grudar no game, o bonitão não aparece no jogo). O game foi baseado no filme, isso quer dizer que você vai ter de enfrentar e dar um jeito em todos os pepinos que o tal do Maverick arrumou pra você, inclusive aquela louraça. Para isso seu aviãozinho vem equipado com radar e misseis teleguiados, além de contar com dispositivos que desviam misseis inimigos. Boa sorte, bonitão!

fim

DICA: quando a mira ficar vermelha, aperte o botão para soltar o missil na direção certa

Na primeira missão você tem de eliminar apenas um inimigo. Depois, vão aparecendo cada vez mais aviões

DICA: com o botão desvie dos misseis inimigos, que são os pontinhos vermelhos no radar

Em algumas fases, o vento é tão forte que quase não deixa você controlar o avião

O jogo traz apenas dois tipos de visão. Para mudar, aperte o botão select

TOP GUN — P.STATION — SPECTRUM — Tiro

4.5

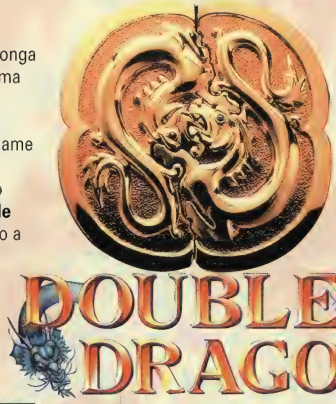
	FUN FACTOR 4
CD	CONTROLE 3
1 Jogador	GRÁFICO 3
Continue	SOM 4

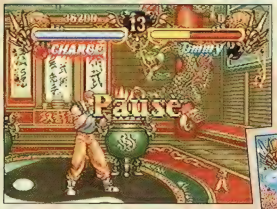
Os demos do jogo são de primeira, vão fazer você achar que está vendo o filme Top Gun de novo. O comandante Hondo, o ator James Tolkan, dá as ordens para a moçada. Você só não vai ver mesmo o Maverick em ação. O cachê do Tom Cruise é difícil de pagar...

DICA: na Loading Miramar 4, depois de matar todos os inimigos, aperte o botão e destrua os alvos no chão

Por Baby Betinho

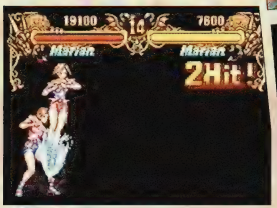
Êta joguinho com história longa no mundo do videogame! Dá uma olhada, cara: quando **Double Dragon** apareceu no Arcade, Master, Nintendinho e SNes o game era como **Final Fight**, ou seja, briga de rua da pesada! No Neo Geo as coisas mudaram: **Double Dragon** virou jogo de luta mano a mano. O jogo do P.Station é igual ao do Neo Geo e reúne os lutadores de rua de **Double Dragon I** e **II**. O jogo não tem mistério. Os golpes são fáceis e o sistema de combos não é segredo para ninguém. O jogo é fácil, mas com certeza vai deixar muito cara bom irritado. Por quê? Se eu disser que a movimentação é lenta, vou estar mentindo... a movimentação é muito, muito lenta, meu amigo! Contudo, alguns combos tem um visual absolutamente fantástico, além de serem tão violentos quanto um finish move, e isso pode compensar as falhas na movimentação. Além disso, os personagens são fortes e bem bolados. Afinal, não é à toa que o jogo original foi usado como base para um superfilme. fim



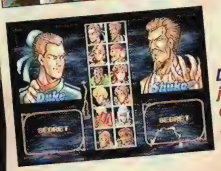


***DICA:** quando o jogo estiver pausado, use o direcional para mudar as dimensões do jogador*

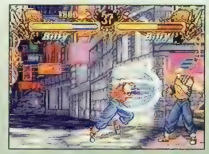
***DICA:** com Dalton, use X ou I várias vezes para dar o combo*



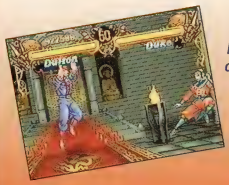
***DICA:** para dar este golpe com a Marian, faça ” + botão. Se estiver com a energia cheia, use 2 botões e dê o fatal*



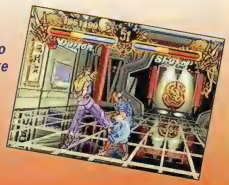
***DICA:** para jogar com os chefes, selecione por mais de 3s Billy, Marian, Cheng Fu e Dimi, em ordem*



***DICA:** a maioria dos golpes se transforma em fatal, se você der com 2 botões com a energia cheia*



Estes dois são os chefes Duke e Shuko



3.8

DOUBLE DRAGON

P.STATION IMPERIAL **Luta**

CD
10 Lutadores
2 Jogadores
Continue

FUN FACTOR	4
CONTROLE	3
GRÁFICO	4
SOM	4

Tactics Ogre

Por Marcelo Kamikaze

Em **Tactics Ogre** você joga como Denim Powell. O cara é líder de uma guerrilha que luta pela libertação de seu povo. Para ver o pessoal livre, Denim enfrenta inimigos terríveis como cavaleiros das trevas, condes com sede de poder e até sacerdotes ambiciosos. O game é a sequência de **Ogre Battle**, com poucas diferenças. A principal mudança aconteceu no esquema do jogo. **Tactics Ogre** é mais tradicional com grande variedade de classes e táticas. O problema é que o game ficou muito complicado. Para comprar a briga você tem de formar seu exército, com até 30 soldados. Faça isso com capricho: só com um bom exército você pode passar pelos quatro capítulos.

fim

DICA: com tempo ruim, magias como o thunder ficam mais fortes

DICA: para convencer os inimigos, basta tire 90% da energia e use o comando

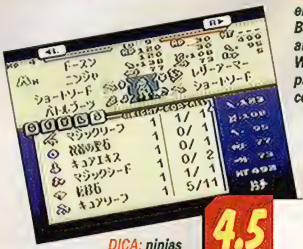
DICA: quase todos os mapas escondem tesouros

DICA: para virar caveira equipe-se com o anel da morte e morra

DICA: lanças e chicotes pegam inimigos de longe

DICA: esse tipo de magia não afeta seus aliados

DICA: no capítulo IV, você pode encontrar a loja de Deneb. Basta olhar as anotações de Warren e ir para a cidade certa



DICA: ninjas usam 2 armas ao mesmo tempo e a técnica double attack. Magos também devem se equipar com 2 cajados para melhorar as magias

4.5

TACTICS OGRE

SNES
QUEST
Simulação

FUN FACTOR	4
CONTROLE	4
GRÁFICO	5
SOM	5

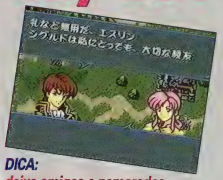
32 Mega
4 Capítulos
1 Jogador
Bateria

Por Marcelo Kamikaze

A Nintendo coloca na roda **Fire Emblem-Genealogy of the Holy Wars**, sequência de Fire Emblem que conservou o estilo "War eletrônico" com clima medieval. A história começa quando o rei de Sialfi leva quase todo o exército do reino para acalmar uma rebelião no leste. Aproveitando essa brecha, o reino de Veldan quebra o acordo e ataca Sialfi. Você luta com espadas, machados, lanças e até magias. Mas não ache que o inimigo é um bobão: um dos destaques do game é a inteligência dos adversários. Para enfrentar esses cérebros disfarçados de inimigos, você tem de bolar uma estratégia de primeira. Esse é outro destaque do jogo: a liberdade para armar estratégias variadas. Os diálogos são muito importantes, usando-os você consegue novos aliados. O jogo usa a tradicional visão de mapa e é dividido em longos capítulos.

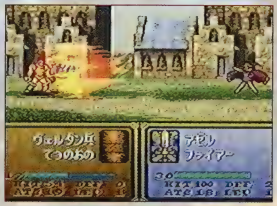
fim

***DICA:** salve as vilas o mais rápido possível. Assim, sua recompensa será maior*

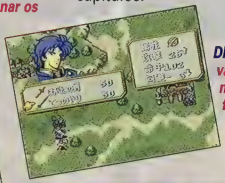


***DICA:** deixe amigos e namorados sempre juntos. Assim eles ficam mais fortes e podem trocar dinheiro*

***DICA:** aumetar o level é muito importante para obter golpes especiais e detonar os inimigos com mais facilidade*

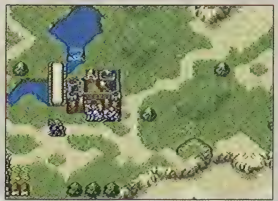


***DICA:** magias são a melhor forma de ataque. São poderosas e acertam de longe ou de perto. Pena que os magos são fracos*



***DICA:** a espada tem vantagem sobre o machado. Este é forte contra as lanças. Estas vencem a espada*

***DICA:** o dano causado é o ponto de ataque menos o de defesa. Atacando duas vezes dobre o valor do dano causado*



***DICA:** a maioria dos objetivos é tomar o castelo inimigo. Para isso você deve derrotar o guardião do palácio*

***DICA:** as igrejas recuperam a sua energia, mas cobram 5 golds para cada HP fornecido.*

4.2

FIRE EMBLEM	SNES
	Nintendo
	Simulador

32 Mega
5 Capítulos
1 Jogador
Bateria

FUN FACTOR	4
CONTROLE	5
GRÁFICO	4
SOM	4

MEGA

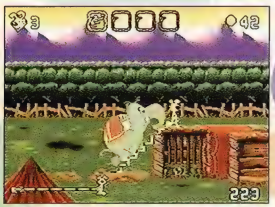
marsupilami

Por Marjorie Bros

Tem jogo pra criança que é legal até pra quem já é crescidinho, no meu caso, crescidinha, né? Em **Marsupilami** você joga com um tigrinho chamado Marsupilami. O tigre e seu amigo, o elefante Bonelli, moravam na floresta. Marsupilami tinha até uma família. Mas o malvado caçador não quis nem saber dos sentimentos de ninguém: capturou os dois e os levou para trabalhar no circo.

Depois de três meses de espetáculos no circo, os dois estavam cheios de saudades da floresta e resolveram fugir. Marsupilami roubou as chaves, abriu as jaulas e soltou todos os bichos. Mas a confusão não terminou aí. Quando chegou em casa, o tigre descobriu que seus filhos, querendo salvá-lo das garras do vilão, foram pegos por uma armadilha. Agora, além de fugir, Marsupilami tem de salvar seus filhotes.

fim

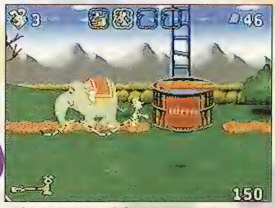


DICA: use a escada para o elefante subir nas caixas

DICA: pule no momento certo no elefante para ele apagar o fogo

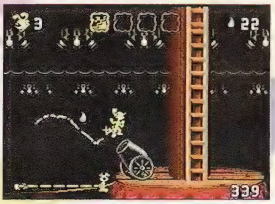
DICA: use a catapulta para o elefante subir na caixa

DICA: use o rabo para criar uma ponte. Com isso o elefante passará para o outro lado



DICA: assuste o elefante com o rabo. Assim, ele irá derrubar o trampolim. Vai ser a maior festa...

DICA: cuidado quando for subir, sempre tem um inimigo a sua espera



DICA: utilize o canhão para pegar o poder do pára-quedas

Especial SGP Golpe Final.

Os melhores jogos de luta reunidos em uma mesma edição! Sente só uma amostra:

- **Ultimate Mortal Kombat 3, dicas para mais de 20 lutadores no Snes, Mega e Saturn;**
- **Killer Instinct 2 para Arcade;**
- **Tekken 2 para Arcade e P. Station com dicas de como usar todos os golpes de mestre.**

Não marque touca! Garanta férias radicais com o Especial SGP Golpe Final.

SUPER GAMEPOWER

NOVA CULTURAL

Nas bancas

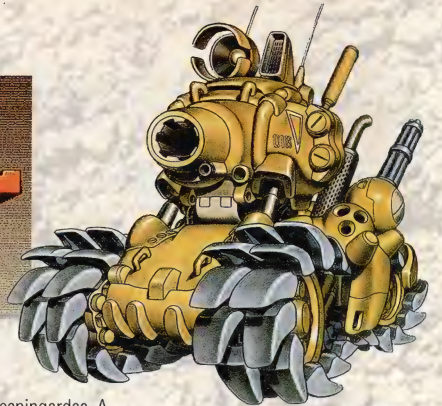
GOLPE FINAL

NEO GEO

NEO GEO

SUPER VEHICLE-001

METAL SLUG



Da GamePro

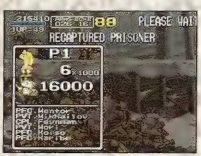
Cart de aventura e ação em que você é um soldado solitário que combate um exército de nazistas com um comandante tipo Saddam Hussein. O jogo não tem história, você simplesmente aterrissa de pára-quedas nas áreas de combate e tentar realizar seu objetivo: sobreviver até o final e resgatar alguns reféns. De início, seu equipamento se reduz a uma pistola e algumas granadas. Mais tarde você obtém armas mais potentes como lança-foguetes, metralhadoras e espingardas. A arma principal é o mini-tanque Super Vehicle-001, equipado com metralhadora e cartuchos de artilharia. Quando pegar esse tanque a diversão vai duplicar, pois há inimigos aos montes. Apesar de o jogo ser curto, a SNK provou que é capaz de fazer bons jogos de plataforma. **Metal Slug** vai levar o seu Neo Geo ao topo!

fim

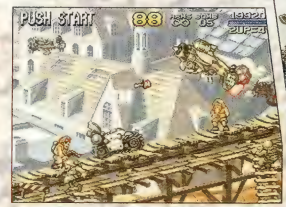
DICA: na missão 3, atire no botão gigante e quando o portão subir, atire na barreira de dinamite

DICA: no final, use a metralhadora nos aviões e soldados e pule fora quando os inimigos atacarem

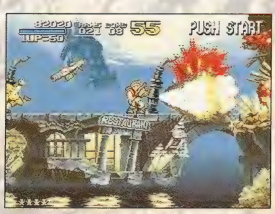
DICA: na missão 4, não atire nos tanques que param sobre você. Eles podem cair e você perde uma vida



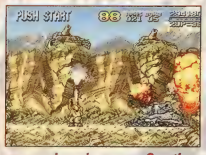
DICA: tente resgatar o máximo de reféns e ficar até o fim com o tanque inteiro



DICA: na missão 2, saia do tanque quando os aviões começarem a atacar. Você os destrói sem danificar seu tanque



DICA: apesar de potente, a espingarda só é eficiente de perto. Use as granadas em alvos distantes



DICA: na missão 4, não atire nos tanques em cima do morro. Se atirar, eles caem em você e tiram uma vida

4.5

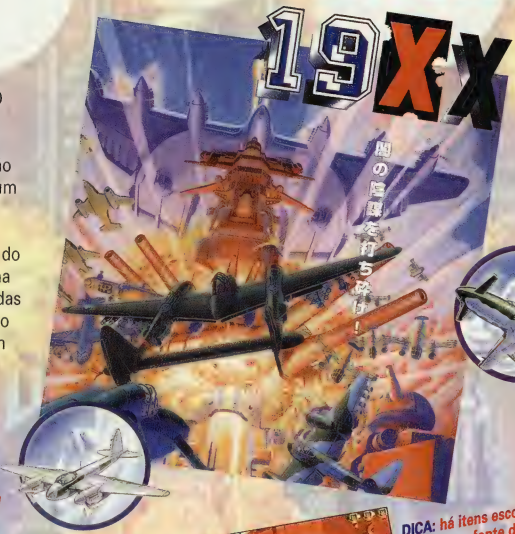
METAL SLUG — **NEO GEO** — SHK — Ação

210 Mega
6 Missões
2 Jogadores
Password

FUN FACTOR	4
CONTROLE	4
GRÁFICO	5
SOM	5

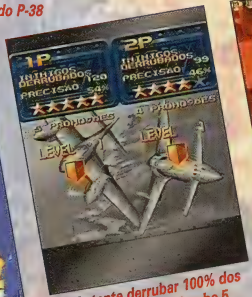
Por Lord Mathias

O que teria acontecido com o nosso mundinho se a 2ª Guerra Mundial não tivesse terminado? O jogo de tiro **19XX War Against Destiny**, da Capcom, retrata um mundo paralelo. Nele, a guerra não terminou em 1945. Você escolhe um dos três aviões disponíveis: P-38 Lighting, Shinden, Mosquito. Detalhe, moçada, todos os aviões do game realmente existem. A mesma coisa acontece com as armas usadas por eles. O P-38 usa a Wide Shot, o Mosquito usa a 3 Way e o Shinden usa a Shell. Além dessas armas, cada avião tem também bombas carregáveis. Fique tranquilo, arma não vai faltar. O jogo é difícil pra caramba, muito rápido e dá para até dois jogadores. Ideal para uma competição caprichada com aquele seu amigão.



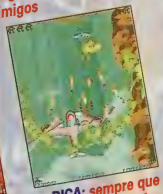
***DICA:** o Power não significa muito. Fique com a velocidade do Shinden ou o equilíbrio do P-38 Lightning*

***DICA:** a melhor arma do P-38 é a azul. Para o Shinden, pegue o verde*



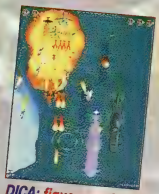
***DICA:** tente derrubar 100% dos inimigos. Assim você sobe 5 classes. Na classe 10 e na 25 você ganha uma vida*

***DICA:** há itens escondidos como essa fonte de medalha inesgotável. Cuidado com os inimigos*



***DICA:** sempre que aparecer um inimigo resistente, use o míssil marcador (carregue o tiro e acerte o projétil)*

***DICA:** acione a bomba para apagar os tiros, carregue o botão e use a explosão mais forte*



***DICA:** fique na cola dos submarinos e dê um ataque relâmpago*

4.2

19XX-WAR A. DESTINY — **ARCADE** — **CAPCOM** — **Tiro**

7 Fases
2 Jogadores
Bateria

FUN FACTOR	4
CONTROLE	5
GRÁFICO	4
SOM	4

fim

GOLPE FINAL

XPrepare suas armas para detonar em Ninja Masters, novo jogo para o Neo Geo, que chega com golpes de tirar o fôlego. A seguir, você tem a canja dos combos, super e hiper golpes

BABY BETINHO

KAMUI

Kunai: ↓↘→ + soco
Dragon Fang: →↓↘ + soco
COMBO ESPECIAL - Demon Killer: ↓↙← + chute, ↓↙← + chute, ↓↙← + chute
SUPER GOLPE - Demon Rain: no ar, →↘↓↙← + AB
HIPER GOLPE - Blood Smoke (PA): →↘↓↙←↙↓↘→ + AC

NINJA MASTERS COMANDOS GERAIS

A - soco fraco
B - soco forte
C - chute fraco
D - chute forte
B + C - tirar/guardar a arma
↓ + **B + C** - pegar a arma do chão
A + B + C - Hyper Mode (com o power cheio)

GLOSSÁRIO

COMBO ESPECIAL - golpes em sequência usando comandos
SUPER GOLPE - golpes que variam a força dependendo da barra power
HIPER GOLPE - são os golpes mais poderosos. Podem ser acionados quando a energia estiver piscando ou quando estiver no Hyper Mode
CA - golpes que devem ser desferidos com a arma na mão
SA - devem ser usados quando a arma está guardada ou está no chão
PA - acionável em posse da arma, seja quando ou em punho
Obs: quando o power estiver no máximo, os golpes especiais ficam mais fortes utilizando-se dois botões. Isso vale para os combos especiais. Ex: o Shuriken de Sasuke (↓↘→ + AB)

SASUKE

Shuriken: ↓↘→ + soco
Dragon Kick: ↓↙← + chute
Air Dragon Kick: no ar, ↓↙← + chute

COMBO ESPECIAL - Dragon Fist: →↓↘ + soco, ↓↘→ + soco, ↓↘→ + soco

SUPER GOLPE - God Wave: →←↙↓↘→ + AB

HIPER GOLPE - Quick Dashing Izuna Otoshi: →↘↓↙←↙↓↘→ + AC

HOUOU

Air Flash: (c) ←→ + soco
Floor Flash: (c) ←→ + chute
Phoenix Dance: (c) ↓↑ + chute

COMBO ESPECIAL - Exorcist Demon: ←↙↓↘→ + soco, ↓↘→ + soco, ↓↘→ + soco

SUPER GOLPE - Spirit Wave: ↓↙←→ + AB

HIPER GOLPE - Call Buda: ←↙↓↑ + AC

TENHO

Doom Seal: ↓↘→ + soco
Tornado Dash: ↓↘→ + chute
Beast Dash: (c) D
Lightning Fist (SA): soco repetido
Demon Circle (SA): →↘↓↙← + soco

COMBO ESPECIAL - Seal Dash: →↓↘ + soco, ↓↘→ + soco, ↓↘→ + soco

SUPER GOLPE - Tai Shi Wave: ↓↙←↙↓↘→ + AB

HIPER GOLPE - Tornado Blade: →↘↓↙←→↘↓ + AC

RAIGA

Thunder Wave: ↓↙← + soco
Thunder Throw: acerte o Thunder Wave e ←↙↓↘→ + soco
Earth Thunder: (c) ←→ + chute
Heaven Thunder: (c) ↓↑ + chute

COMBO ESPECIAL - Exploding Thunder: (c) ←→ + soco, ←→ + soco, ←→ + soco

SUPER GOLPE - Thunder Barrier: (c) ↓↑ + BD

HIPER GOLPE - Lightning Blade (PA): ↓↘→←↙↓↘→ + AB

GOEMON

Bomb: →↓↘ + soco
Flame Fist (SA): ↓↙← + soco
Floor Flame (SA): ↓↘→ + soco
Bazooka (CA): ↓↘→ + soco

COMBO ESPECIAL - Bomb Rush: ↓↘→ + chute, ↓↘→ + chute, ↓↘→ + chute

SUPER GOLPE - Flame Mace: ↓↙←→ + AB

HIPER GOLPE - Flame Death: ←↓↙→ + AC

UNZEN

Destroyer: BD
Death Throw: ↙←→↘↓↙← + soco
Catch & Destroy: ↓↙←↖ + soco
Earthquake: →↘↓↙← + soco
Guilty (CA): →↓↘ + soco

COMBO ESPECIAL - Namuamidabitsu: ↓↘→ + chute, ↓↘→ + chute, ↓↘→ + chute

SUPER GOLPE - Life goes on: (c) ←→ + AC

HIPER GOLPE - Go to Hell: ←→↘↓↙←→ + AC

NATSUME

Air Blade: →↓↘ + soco
Lightning Punch: ↓↙← + soco repetido
Axe Cut: ↓↙← + chute
Flying Bird (CA): ←↙↓↘→ + soco

COMBO ESPECIAL - Stomp Attack: ↓↘→ + chute, ↓↘→ + chute, ↓↘→ + chute

SUPER GOLPE - Super Side Kick: →←↙↓↘→ + CD

HIPER GOLPE - Illusion Fist: →↘↓↙←↓↘→ + AC

KARASU

Crow Blede (CA): →↓↘ + soco
Crow Wing (SA): →↓↘ + soco
Crazy Wing (CA): ↓↙← + soco (+ A ou B para golpe médio ou baixo, respectivamente)
Wing Blade (CA): no ar, ↓↘→ + soco

COMBO ESPECIAL - Dark Crow: ↓↘→ + soco, →→ + soco, →→ + soco

SUPER GOLPE - Insanity Barrier: →←↙↓↘→ + AC

HIPER GOLPE - Yin Yan Crow: →↘↓↙←→ + AB

KASUME

Jump Kick: ↓↘→ + chute
Double Kick: →↘↓↙← + chute
Spiral Kick: no ar, ↑↓ + chute
Wall Jump (SA): (c) ↓↖ (↗) + chute
Air Fist (SA): durante o Wall Jump, soco
Air Kick (SA): durante o Wall Jump, chute
Air Throw (SA): durante o Wall Jump, direcional + chute perto do oponente

COMBO ESPECIAL - Flower Rush: ↓↘→ + soco, ↓↘→ + soco, ↓↘→ + soco

SUPER GOLPE - Rushing Elbow: (c) ←→ + AB

HIPER GOLPE - Spiral Arrow: →↘↓↙←→ + AB

ESPORTE TOTAL

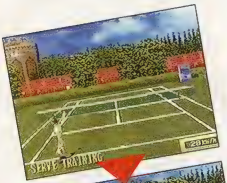
TÊNIS • BEISEBOL • FUTEBOL • BASQUETE • VÔLEI • GOLFE • AUTOMOBILISMO • ATLETISMO • FUTEBOL AMERICANO • BOXE • LUTA LIVRE

SATURN

VIRTUAL OPEN TENNIS

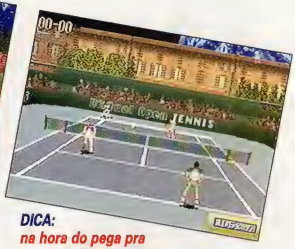
Tem chance pra todo mundo: três pisos, modo treino e dois campeonatos

Virtual Open Tennis reúne jogadores de todo o mundo e um supercampeonato de tênis (mesmo?). Um não, dois! Você escolhe entre dois tipos de campeonato. Não tem muita diferença: em um você compete em quadras fechadas; no outro, a céu aberto. Existe também a opção treino, feita sob medida para quem não está preparado para um campeonato. A quadra pode ser de saibro (aquela terra vermelha), grama ou cimento. Para arrasar nas quadras, você tem de escolher um dos dez jogadores, todos homens e de nacionalidades diferentes. Os nomes são inventados mesmo, não existe qualquer semelhança com os feras do tênis mundial que você conhece. O som do jogo é especial. A música de fundo é muito boa e as vozes não ficam para trás. A movimentação não é lá aquelas coisas, mas você ainda sai ganhando.



DICA: *no modo Training, você escolhe entre 2 fundamentos do tênis. Não avacalhe, sua jogada vale nota*

DICA:
quando a bola estiver longe, dê um peixinho com o direcional para o lado + botão



DICA:
na hora do pega pra capar, prefira jogar na quadra de cimento, que é mais dura que as outras e dá mais jogabilidade

DICA:
não confie muito no seu parceiro. Se a bola estiver caindo, tente resolver sozinho

DICA:
para saber a hora certa de bater a bola, siga essa marca

Na opção Can Game, você joga com a máquina . É uma boa oportunidade para testar seus conhecimentos

É torneio mundial! Nesse game você escolhe entre dez jogadores de todo o mundo

MOTOR TOON 2

Uma corrida maluca divertida pra valer no seu P.Station

A série **Motortoon** continua em ritmo de Corrida Maluca (lembram do desenho?). **Motortoon 2** é um pouquinho menos louco que o primeiro. Quer dizer, a corrida é mais direcionada e você não fica tão perdido na hora do jogo. Os oito carros são tão divertidos e engraçados quanto antes. Três deles são secretos, para usá-los, você tem de fazer uma força do cão e vencer o campeonato. Os itens continuam sendo a melhor parte do game. Você pode jogar óleo na pista, atingir os adversários com mísseis, soltar bolas de fogo ou mesmo incrementar seu carrinho com um turbo. Nada mal, não? Os gráficos são excelentes! O visual das pistas é alucinante, tal qual na primeira versão. Escolha seu personagem ou carro predileto e bote pra quebrar!

DICA: se ouvir uma sirene e um grito, atenção, tem bola de fogo pela frente

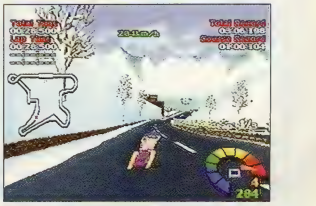
DICA: na 3ª pista o chão fica invisível em alguns pontos. Cuidado para não se perder

DICA: na 4ª pista você pode pegar um atalho passando pela roleta

DICA: evite passar pelas teclas altas do piano

DICA: ganhando no modo Easy, você pega mais 3 carros

DICA: tenha cuidado com essa curva na última pista. O muro de proteção é cortado



DICA: se você for campeão no modo normal, vai ganhar mais 5 pistas

OS ITENS DO BARULHO

Big Bigger Biggest

Oil Can

Turbo

Tiny Tiny Tiny

Jump

Wonder Clock

Magic Hand

Fire Ball

Crazy Mushroom

Bomb

Missile

Power Up

Super Shield

32t Weight

Dynamite

Pandora's Box

Stealth Field

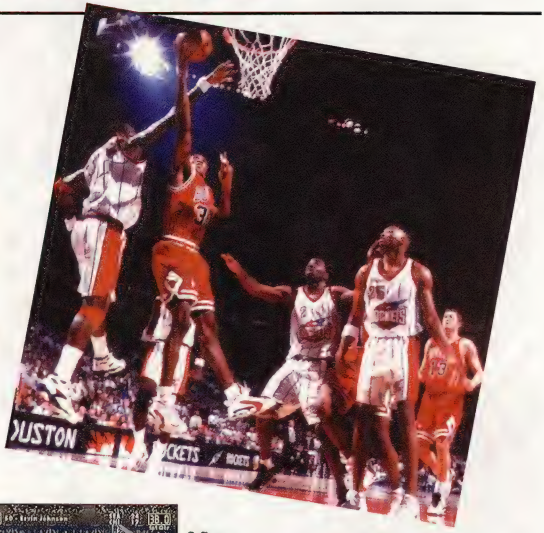
ESPORTE TOTAL

SATURN

NBA ACTION

Seleção do melhor basquete americano entra em quadra com a Sega

A Sega entra na quadra com o melhor da NBA na temporada 95-96. **NBA Action** traz os 29 times que arrepiaram no último torneio em três modos de jogo: Exhibition, Regular Season e Playoffs. No modo Exhibition você pode treinar um pouquinho, já que nenhum ponto é gravado. Agora, se você escolher o modo Regular Season, vai ter de enfrentar o campeonato inteiro. Mas o bicho pega mesmo é no modo Playoffs, que traz as finais do campeonato. O game não tem nada de excepcional: dá para repetir fácil a trajetória do Chicago Bulls, campeão da última temporada.



DICA: use a visão sideline para não prejudicar nenhum dos jogadores

O figura Dennis Rodman não poderia estar de fora

DICA: no lance livre, acerte as duas bolas no quadro do centro

DICA: segure o botão perto do garrafão para enterrar legal

DICA: se estiver muito marcado, use o L para dar uma finta de corpo

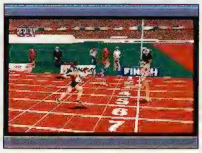
DICA: na defesa, o use o botão C para dar um toco

Se você não estiver satisfeito com a liga, cria a sua

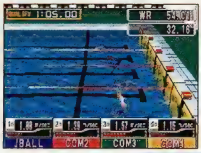
INTERNATIONAL TRACK E FIELD

Corrida, salto, natação e muito mais num jogaço para o P.Station

A Konami revive a clássica ação dos arcades, só que com um visual de 32 bits. São 11 provas que variam dos 100 metros livres até o lançamento de disco, com 3 níveis de dificuldade e um practice mode. Os controles são simples no início, mas em algumas provas você vai levar um tempo para se dar bem. A diversão é essa: vencer os desafios! Os personagens são grandes e com movimentação bem suave. Os gráficos são dez. Os sons também estão demais. O locutor das provas até conversa com você e, às vezes, seus oponentes soltam uns gritinhos. Um dos melhores jogos de esportes olímpicos disponíveis.



DICA: às vezes, você pode perder a medalha de ouro por uma cabeça. Não se esqueça de inclinar-se na chegada



DICA: a virada é o principal na natação. Espere para virar e conseguir impulso

DICA: no salto triplo, alcance 13.33m e terá uma surpresa do antigo Track & Field

DICA: treine bastante o salto em altura. Ajuste a barra na altura máxima e comece por aí para elevar o seu potencial

All Games

- Os melhores preços
- As mais recentes novidades
- Tudo em acessórios
- Pagamento facilitado
- Atendemos Revendas
- Sedex para todo o Brasil
- Estacionamento com manobrista

Ligue Já!
Tel(011) 277-3035
277-5023

- Play Station
- Saturn
- Super Nintendo
- Nintendo 64(Breve)

All Games

SUPER GP DICAS

O Saturn detona este mês, com dicas quentes para Toshinden Remix, MK 2 e outros jogos. O 3DO não fica atrás, com uma superlista de códigos para Killing Time. O SNes ataca de Frantic Flea e o P.Station de Alien Trilogy

SATURN

BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX

JOGUE COM OS CHEFES GAIA, SHO E CUPIDO

Termine o jogo nos modos Hard ou Very Hard. Assista o final até o jogo começar de novo. Na tela player-select, você vai ver os chefes Gaia e Sho logo depois da Ellis. Para acionar o Cupido, leve o cursor até o Sho, aperte e segure ↑. Em seguida aperte X.

SATURN

NFL QUATERBACK CLUB '96

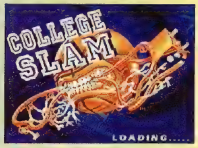
JOGUE COM OS TIMES DA ACCLAIM E IGUANA

Para jogar com os times das empresas Acclaim e Iguana, aperte rapidamente Start logo na primeira tela de créditos. Continue apertando até o logo da Iguana desaparecer. Em seguida, aperte e segure Start até as telas Put Up ou Shut Up aparecerem. Solte Start e aperte-o de novo. Escolha a opção pre-season e dê uma olhada nos times. Você vai poder escolhê-los!

SATURN

COLLEGE SLAM

JOGUE COM "TAZ" E SUPERENTERRADAS



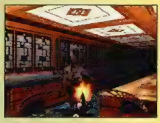
Jogue com Taz: escolha qualquer modo e time. Na tela Today's Match-Up, gire o direcional no sentido horário por 5 segundos a aperte qualquer botão. Quando o jogo começar, seu personagem vai ser um tornado e ninguém vai poder tocá-lo.

Superenterradas: jogue também com qualquer time e em qualquer modo. Na tela Today's Match-Up, aperte repetidamente ↑ e ↓ por 5 segundos e depois aperte qualquer botão. Quando o jogo começar, você poderá enterrar do meio da quadra.

3DO

KILLING TIME

SELEÇÃO DO LOCAL E CÓDIGOS WINGED VESSEL



Para acionar as dicas que se seguem, digite o master code. Comece uma nova partida e digite na tela título o master code: .EVORGRAH (não se esqueça do ponto no começo). Selecione o level de dificuldade, leve o cursor até OK e aperte A. Aí, dá para acionar os outros códigos.(Obs: essa dica não serve para um jogo salvo)

CÓDIGOS DE SELEÇÃO DE LOCAL

Digite qualquer um dos seguintes códigos na Player's Name box:

-Assyrian Experience: Go East: ..W1
-Attic Intro: Curse of Manticus: ..A4
-Attic Memories: Short But Sweet: ..AT
-Ballroom: Ghostclock: ..BL
-Bloodclock Hunting: ..A5
-Bonus Blast: The Roaring Twenties: ..U2
-Byron's Library: Spines Without Pages: ..LB
-Circus Mortus: ..E1
-Cleaning Your Clock: ..U3
-Columns of Seth: ..E2
-Conway Courtyard: ..CY
-Dankmosphere: ..SW
-Darking Attic: Arun's Nightfall: ..A3
-Dining Room: Lingering Guests: ..DN
-Egyptian Switches: ..WW
-Elevator Shoes: ..W4
-Gangster U: A Hardcover To Look Up: ..L1
-Great Hall Robert's Welcome: ..GH
-Hardgrove's Storeroom: Split Level: ..A1
-Have a Ball: ..S3
-Hedge Your Bets: ..H1
-Hell's Kitchen Chef's Night Out: ..KT
-Hopscotch On The Rocks: ..W5
-Losing Your Ka: ..A2
-Lydia's Mummy Dearest: ..WC
-Maids In The Shade: ..UW
-Necropolis: ..S2
-Old Foundations: Tess's Secret Path: ..H3
-Outer Patio: Invitation To Death: ..C1
-Pleased To Meat You: ..K2
-Pyramid Of Pain: Osiris Hunting: ..E3
-Pyroglyphics: ..W2
-Room Service 4 Tess: ..U4
-Sewer Rats: ..S1
-Tess's Lounge: Supporting Rolls: ..LG
-Tess's Temple: ..EW
-Tess's Room: Who Dunnit?: ..TR
-Time 2 Die: ..A6
-Tommygun Garden: Don't Get Clipped: ..H2
-Upper Hall: Flapper's Palace: ..UH

CÓDIGOS WINGED VESSEL

Esses códigos podem ser adicionados aos de seleção de local (por exemplo: ..ATABC vai levá-lo ao Attic Memories: Short But Sweet com 8 vezes de damage, invencibilidade e 200% de vida)

-8 vezes de damage: A
-Invencibilidade: B
-200% de vida: C
-Map hazards: E
-Auto Map: H
-Invisibilidade: L
-Segredos no mapa: M
-Power-ups no mapa: N
-Bomba genocide: R
-Munição ilimitada: Y

CÓDIGOS DAS CHAVES

Digite os seguintes códigos depois de acionar um código de seleção de local (por exemplo: ..AT123 vai levá-lo ao Attic Memories: Short But Sweet com as chaves 3, 6 e 4).

-Chave 2: 0
-Chave 3: 1
-Chave 6: 2
-Chave 4: 3
-Chave 10: 4
-Chave 9: 5
-Chave 8: 6
-Chave 7: 7
-Chave 5: 8
-Chave 1: 9

CÓDIGOS DAS ARMAS

Digite esses códigos depois de acionar um código de seleção de local (por exemplo: ..ATTF vai levá-lo ao Attic Memories: Short But Sweet com a tommygun e o lança-chamas)

-Pistola Dupla (30 tiros): D
-Lança-chamas (20 de munição): F
-Espingarda (5 tiros): S
-Tommygun (30 tiros): T

CÓDIGO DE INVENCIBILIDADE

Acione esse código depois do de seleção de local digitando I e apertando A (exemplo: ..ATI vai levá-lo ao Attic Memories: Short But Sweet só que invencível). O medidor de vida permanece em 1% o jogo inteiro.

SUPER GP DICAS

P.STATION

ALIEN TRILOGY

INVENCIBILIDADE E MUNIÇÃO ILIMITADA

Na tela título, leve o cursor até o Options e escolha Enter Password. Nessa tela, digite o seguinte password: 1GOTP1NK8C1DBOOTSON. Selecione Accept e aperte X. As palavras "Cheats Activated" vão aparecer. Agora retorne ao main menu e você vai encontrar uma nova opção, a Cheats. Selecione essa opção e aperte X. Isso vai levá-lo a um outro menu que inclui invencibilidade e munição ilimitada.

SATURN

BLACK FIRE

PULAR DE FASE, COMBUSTÍVEL E ARMAS ILIMITADAS E INVENCIBILIDADE

Aperte os seguintes botões na tela título quando as palavras "Press Start Button" estiverem piscando:

Pular de fase: aperte e segure C, em seguida aperte e segure B. Aperte e segure A, depois aperte e segure ↑. Aperte e segure L. Solte A, depois C, depois L e em seguida ↑. Uma voz dirá "Black hole engaged". Já dá para ativar os códigos durante o jogo. Para voltar uma fase, aperte e segure A, B, C e ↑. Depois aperte L. Para avançar uma fase, aperte e segure X, Y, Z e ↑. Depois aperte L.

Armas e combustível infinitos: aperte L, A, Z, Y, A, ↓, ↓. Uma voz dirá: "There she is! Beans and bullets on the way!" Para abastecer e conseguir as armas durante o jogo, pause o jogo e despause apertando Start. Quando você desapausar, seu combustível e sua munição vão estar no máximo.

Invencibilidade: aperte e segure A, aperte e segure B, e depois aperte e segure C. Solte C, depois B e, em seguida, o A. Agora aperte B, A, B, Y, aperte e segure X, aperte ↑ e aperte e segure ↓. Solte X. Uma voz dirá: "You are on the wrong team". Quando começar o jogo, seu helicóptero estará invencível!

SNES

FRANTIC FLEA

PASSWORDS

ZONA 4
Zone 4-1: MJDSX
Zone 4-2: HFLNT
Zone 4-3: SPQNG

ZONA 5
Zone 5-1: DTNZZ
Zone 5-2: KQRXH
Zone 5-3: JBVMF

ZONA 6
Zone 6-1: VSNXD
Zone 6-2: GRXBS
Zone 6-3: WNHJP
Prison: STCVC

SATURN

MORTAL KOMBAT II

MENU DE DICAS

Comece o jogo e assista as animações. Na primeira tela, aperte ↓, ↑, ←, ←, A, →, B, Y, C. Uma nova opção vai aparecer, a Switches. Esse menu possui várias dicas, inclusive a one-hit kills (morte com um golpe).

NETUNIA

As maiores novidades em games
- Consoles
- Cartuchos
- Acessórios Originais

SG

NETUNIA
Import.
Export. Corp.

Para sua garantia, adquira somente produtos originais

Remetemos para todo o Brasil com segurança e eficiência

FONE: (011) 825-7600 FONE/FAX: (011) 825-7653

DETONADO

P.STATION

Resident Evil

Por Marcelo Kamikaze

Se já deu tempo de você descansar da primeira parte de sua aventura pelo casarão, é hora de se armar de novo com o colt, a espingarda e tudo o mais que conseguir. Nessa segunda parte de *Resident Evil*, você vai continuar tendo de despachar todos os zumbis e cachorros que aparecerem na sua frente. Como Jill ou Barry, o negócio agora é seguir em frente. Depois de horas debruçado no P.Station, consegui destrinchar todos os labirintos do caminho. Agora, mãos às armas para a missão.

4.8 RESIDENT EVIL

CD
1 Jogador
Bateria

P.STATION
CAPCOM
Adventure

FUN FACTOR	5
CONTROLE	4
GRÁFICO	5
SOM	5

PARTE 3

CAÇA OU CAÇADOR?

Ao sair da casa de guarda (Guardhouse), os cachorros terão ido embora da área estreita (C1F-3). Vá direto à M1F-23 e, ao chegar lá, você vai achar outra ameaça, os hunters! Atire no primeiro logo após a sequência de imagens e, em seguida, entre na primeira porta à esquerda.

Acenda a luz em cima da escrivaninha e pegue os cartuchos para a Magnum. Em cima da estante tem um livro.

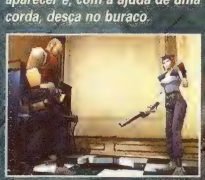
Pegue-o e dê uma olhada nele no seu inventório. Nele você encontrará a primeira medalha, a Eagle Medal. Saia dessa sala e entre na próxima porta à esquerda. Lá dentro você vai encontrar mais um hunter.

Dê tempo de destruí-lo, use cartuchos explosivos na bazuca. Em seguida, vá à sala com a máquina de escrever. Do lado de fora há um bilhete de Barry dizendo que ele deixou um spray de primeiros-socorros, cartuchos para espingarda e de ácido. Ponha tudo no baú e salve o jogo.

Carregue a bazuca com cartuchos de ácido e suba a escada. No topo tem mais um hunter à esquerda. Destrua-o e vá para a direita, acertando o outro no canto. Recarregue a bazuca e pegue itens de vida para enfrentar a cobra gigante. Vá para a M2F-18. Abra a porta com a chave Mansion Key e vá até o piano no canto. A cobra vai sair pela lareira. Deixe a cobra fazer o buraco no chão.

Quando ela fizer isso é a sua chance de dar o primeiro tiro, bem de perto. Depois de atirar, corra para a porta e dê outro tiro. Use antes os cartuchos de ácido e depois os explosivos ou de lança-chamas. Quanto mais tiros acertar, melhor!

A melhor dica contra a cobra é mover-se e atirar sempre. Quando a cobra morrer, dê uma olhada no buraco. Barry vai aparecer e, com a ajuda de uma corda, desça no buraco.

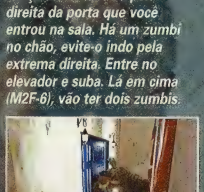


Quando Barry procurar a corda, aperte o interruptor no túmulo, mas não desça a escada. Volte para o buraco e espere por Barry até ele jogar a corda. Ele vai entregar um Pass Number para você abrir a porta na M2F-4. Desça ao buraco e, em seguida, a escada. Você vai para o porão (basement). Aqui, você só vai achar corredores e zumbis. Com a espingarda, atire no primeiro zumbi, vire no canto e mate o segundo.

Você achará uma caixa de cartuchos para a espingarda e, ao sair dessa sala, entrando na MB1-2, ouvirá um som de algo amassando. O som vem dos dois zumbis que estão jantando no corredor. Aproxime-se devagar para chamar a atenção de um por vez.

Depois de elimina-los, pegue as duas ervas verdes. Ande até o final do corredor e entre na MB1-3. Essa é a cozinha. Siga em frente até começar uma sequência de imagens com um zumbi descendo a escada. Espere descer, mate-o e suba a escada.

No topo há duas portas duplas e uma erva verde no canto próximo a elas. Desça a escada e vá pela direita da porta que você entrou na sala. Há um zumbi no chão, evite-o indo pela extrema direita. Entre no elevador e suba. Lá em cima (M2F-6), vão ter dois zumbis.

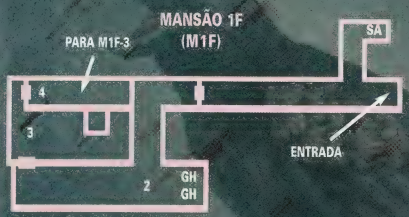


Use a espingarda e arranque a cabeça dos dois. Em seguida, entre na despensa virando no canto do elevador.

Na despensa (M2F-7 tem uma bateria e dois cartuchos explosivos. Pegue tudo, saia e vá para a esquerda. Ande pelo hall até a porta. Entre e destrua o zumbi. Você vai achar duas ervas verdes e uma azul, além de um zumbi comendo. Tome cuidado com ele. O que ele está comendo ainda vive.

Atire no zumbi e no chão para matar o moribundo. Vá em frente virando no canto e andando pela extrema esquerda. Você verá uma porta trancada no final do corredor. Elimine todos os zumbis para ficar livre deles mais tarde.

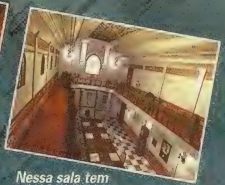
Volte para a porta dupla perto do elevador. Dentro há uma biblioteca com dois zumbis. O primeiro vai atacar logo de cara. À esquerda tem um criado-mudo com cartuchos para a Magnum na gaveta. Pegue-os, vire para a esquerda e entre na fenda entre as estantes. Quando a visão mudar, você verá um zumbi dando uma volta. Livre-se dele e pegue o livro na cadeira.



Uma porta nas estantes leva à sala M2F-9. Lá você verá uma estátua e um interruptor. Aperte o interruptor e empurre a estátua até o local iluminado. Uma porta secreta se abrirá. Dentro você vai encontrar o Mo Disk.

Na próxima parte, os cães que pularam pela janela serão substituídos por aranhas gigantes. Passe direto por elas. Na sala principal, suba a escada e entre na porta que o leva para cima da sala de jantar (M2F-2). Você vai achar dois hunters. Atire no do corredor à direita e vá em frente entrando na porta do final.

Pegue o disco e volte para a sala M2F-8. Empurre a estante, perto do 2º zumbi que você eliminou, para o lado oposto da parede. Outra porta secreta vai se abrir, entre e olhe pela janela. Você verá um helicóptero. Nessa sala tem uma fita de tinta e um pente de Beretta. Volte para M1F-24 e salve o jogo. Sua próxima tarefa é pegar a Colt Python. Volte à sala principal via M1F-19 e M1F-15. Ande com a bazuca na mão, pois no final desse corredor, um hunter vai pular na sua frente, antes do banheiro (M1F-20).



Nessa sala tem outro hunter. Entre embaixo da escadaria, espere ele aproximar-se e atire. Depois de eliminar o hunter, destranque a porta perto da escadaria e entre. Nessa sala (M2F-5) tem cartuchos para Magnum e para a espingarda. Antes de sair, apague a luz, desligando o interruptor perto da porta. Empurre a escada para baixo da cabeça empalhada do servo. Suba a escada e pegue a jóia vermelha.

Continua

DETONADO

P.STATION

Resident Evil

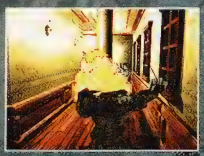
Entre na sala com a estátua do tigre. Ponha a jóia vermelha no outro olho dele. A estátua vai girar, pegue a Colt Python.

Saia dessa sala e vá para a outra com a máquina de escrever. Pegue cartuchos para a bazuca e salve o jogo. Saindo dessa sala, mate o hunter embaixo da escada.

Agora você precisa voltar para o quintal da mansão. Não esqueça de levar a manivela e a bateria. Quando entrar na M1F-27, cuidado com o hunter.

Ande devagar por esse hall e mate o outro hunter que está perto da coluna.

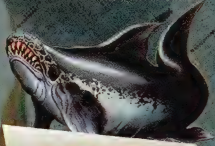
Atravesse a piscina vazia e desça o elevador pequeno. No fundo, vá ao outro elevador pequeno. Ponha a bateria na fenda e suba com ele. Quando atingir o topo, vá até o local para encaixar a manivela. Use-a para encher a piscina. Agora volte ao elevador e desça. No local em que havia uma pequena cachoeira, agora há uma escada.



Vá para a sala M1F-6. Quando entrar nesse corredor, vá para a direita com a bazuca na mão e acerte o hunter escondido no canto à esquerda.

Desça a escada.

Pegue o pente da Beretta que está com Enrico e saia da sala. Ao sair, pegue a manivela que está no chão e vá para a esquerda até chegar numa porta. Entre nessa sala (CB1-2) e você vai encontrar apenas um hunter.



PARTE 4

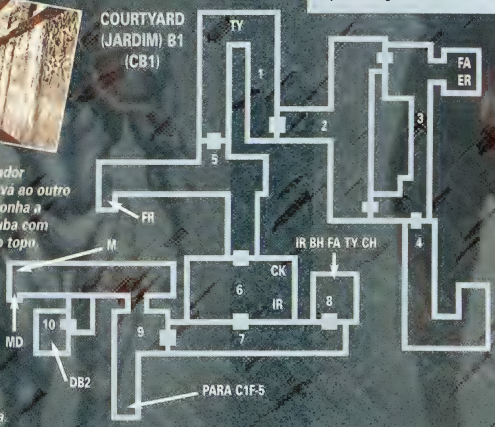
Elimine-o e vá até a outra porta. Você vai entrar em uma sala (CB1-1) com uma máquina de escrever e uma escada. Barry também vai estar lá, só que quase morto.

PERIGO SUBTERRÂNEO

Entre na porta a sua direita. Barry perguntará se você quer ir com ele. Não vá e nem espere por ele. Quando ele for embora você ouvirá um tiro. Vá para a sala CB1-3 e pegue o spray de primeiros-socorros e cartuchos explosivos para a bazuca. Vá agora para a sala CB1-4 e encontre o membro do seu time, Enrico. Ele vai estar ferido e morrer. Cuidado, hunters vão começar a entrar na sala.

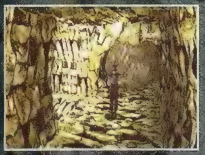
ITENS ESPECIAIS

CK - Combat Knife (faca)
DB2 - Doom Book 2 (livro)
MD - Mo Disk (disco óptico-magnético)



Antes de morrer ele vai entregar a você uma foto da família dele. Diga adeus a ele e continue em frente, virando no canto perto da máquina de escrever. Use a manivela para fazer uma ponte, possibilitando que você entre na CB1-5. Nessa sala ande até o bloco de pedra gigante e saia de perto logo. O bloco vai cair em você, por isso não vacile! Vire-se e corra para o lado que você entrou. Assim, o bloco vai cair na parede.

Destruindo a parede, aparece um hunter.



Elimine-o e vá para o local onde o bloco estava. Vai achar cartuchos de lança-chamas para a bazuca na parede. Na próxima sala (CB1-6) tem uma aranha gigante.

Dois tiros de bazuca ou com a Colt e a aranha vai pro saco. Mate-a, saia da sala e entre de novo para não se preocupar com as aranhinhas. Nessa sala tem uma faca e uma fita de tinta. Use a faca para tirar as teias da porta. Pode salvar o jogo na próxima sala indo pelo corredor à esquerda. Lá dentro há um spray de primeiros-socorros, uma erva azul, uma fita de tinta e um baú. Salve o jogo e, ao sair da sala, você verá algumas víboras no chão. Passe direto por elas, com cuidado para não ser picado. Vá para a sala CB1-9 onde há outro bloco de pedra. Antes de esperar ele cair, use a manivela na parede à esquerda do bloco.

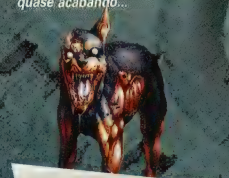
Gire a manivela três vezes para o buraco ficar à esquerda. Em seguida, chacoalhe o bloco para ele cair e fuja para o buraco. Volte ao local onde o bloco estava e pegue o mapa subterrâneo e o Mo Disk na parede. Entre na sala CB1-10 e empurre a estátua para a frente da sala até mais ou menos dois passos depois do buraco da manivela. Use a manivela para mover a estátua para o lado oposto da parede. Depois mova de volta na direção da parede.

Agora empurre a estátua para o quadrado à direita. Um painel vai abrir com o livro Doom Book 2 dentro. Pegue a medalha (Wolf Medal) dentro do livro e vá para o pequeno elevador para subir. Ele vai levá-lo para outra parte do quintal (Courtyard 1). Você vai achar duas ervas azuis e duas ervas verdes. Ponha as duas medalhas (Wolf e Eagle) nas respectivas colunas em volta da fonte.

A fonte vai esvaziar e vai revelar um elevador escondido.

O jogo está quase acabando...

Desça pela escada até o B2 (porão 2) para encontrar um baú. Tenha a espingarda ou o Colt à mão para enfrentar os dois zombies na próxima sala. Elimine-os e desça a escada. No final dos degraus você vai achar um novo tipo de zumbi. Esse também é lento como os outros, mas é mais forte. Use o Colt para explodir a cabeça deles. Pegue a fita de tinta na rachadura do chão. No fim dos degraus tem uma porta à direita.



PARTE 5

O LABORATÓRIO

Descendo pelo elevador, você chega numa sala pequena com uma porta trancada de um lado. Do outro, há uma escada.

LABORATÓRIO
B2
(LB2)

ITENS ESPECIAIS

MD - Mo Disk (disco óptico-magnético)

Continua

DETONADO

P.STATION

Resident Evil

Entre na porta que leva à sala LB3-11. Logo ao entrar vá para a esquerda. Ligue a luz no interruptor e ande até a estante de livros do lado oposto da porta. Empurre a caixa para o lado e ligue esse interruptor também. Vá até a pintura e anote o que estiver escrito no quadro.

Desligue a luz azul e dê mais uma olhada no quadro. Anote os símbolos de novo. Nessa sala tem um pente, uma erva verde e a Researcher's Letter (carta). Volte ao corredor principal com os zumbis e corra em frente até chegar a uma porta dupla no final. Entre por ela (LB3-2). Nessa sala tem um computador. Antes de ligá-lo, leia a Researcher's Letter com atenção para saber os passwords. Para o main password, combine as letras da pintura com as da carta.

Acertando o password, você vai livrar o acesso para o segundo e terceiro sub-levels do laboratório. Antes de sair da sala, pegue os slides no chão, volte para o B2 (porão 2) e entre na "visual data room" (LBS-15). Ponha os slides no projetor e dê uma olhada.

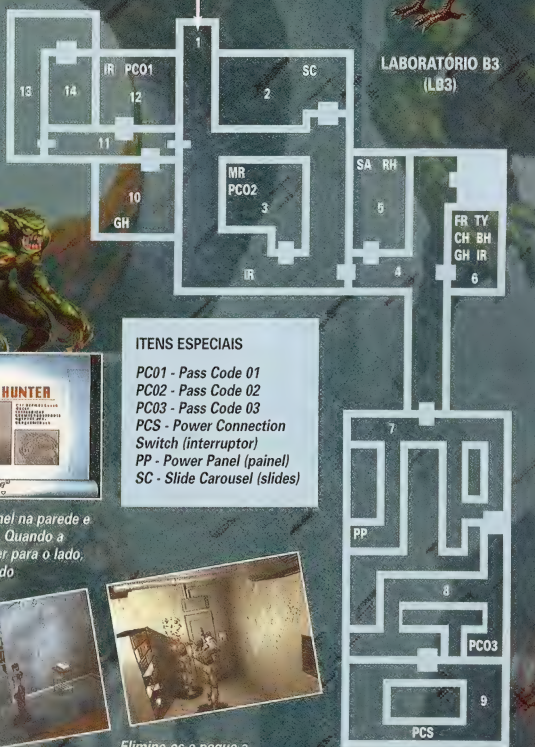
Ande até o painel na parede e aperte o botão. Quando a coluna se mover para o lado, pegue a chave do laboratório.

Na estante de livros tem anotações sobre o sistema de segurança. Volte ao corredor principal e pegue o Mo Disk em cima da escrivaninha do canto. Vá até o B3 (porão 3) e entre de volta na porta à direita. Atravesse o corredor (LB3-12) e entre na primeira porta à direita. Tenha a espingarda ou o Colt à mão para enfrentar alguns zumbis.

Elimine-os e pegue a mensagem no fax sobre a prateleira, ao lado do interruptor do ar-condicionado. No canto, dentro da caixa de madeira, tem uma fita de tinta. Na escrivaninha tem um aparelho para acionar o código (Pass Code Output Machine). Use o Mo Disk para conseguir o Pass Code 01. Saia dessa sala, ande até o final do corredor e acione o primeiro Pass Code no aparelho na parede.

ENTRADA DO LABORATÓRIO B2

LABORATÓRIO B3 (LB3)



ITENS ESPECIAIS

PC01 - Pass Code 01
PC02 - Pass Code 02
PC03 - Pass Code 03
PCS - Power Connection Switch (interruptor)
PP - Power Panel (painel)
SC - Slide Carousel (slides)

Volte para o LB3-1 e use a chave do laboratório para entrar na LB3-4.

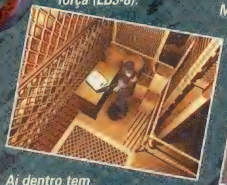
Dentro dessa sala tem dois zumbis. Elimine-os e entre na sala à direita (LB3-5). Nela, há dois engradados e uma escada. Empurre-os para cima dos dois ralos no chão e leve a escada até a parede, embaixo da entrada de ar. Nessa sala também tem uma erva vermelha e cartuchos de espingarda. Indo pela entrada de ar, você chega à LB3-3, que tem cartuchos para a Magnum e outro aparelho para acionar o código. Use o Mo Disk e acione o Pass Code 02.

Saia da sala. Agora vá para a LB3-4 e entre na LB3-6 para salvar o jogo.

Você vai achar cartuchos de lança-chamas, uma fita de tinta e ervas verdes e azuis. Saia da sala levando o Mo Disk e vá para a esquerda. Você vai chegar na sala de força.

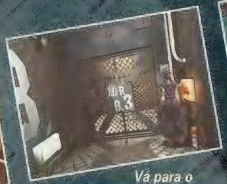
Vá imediatamente para a direita e depois vire à esquerda. Ligue o painel de força no final.

Aqui você vai encontrar algumas criaturas novas, os gremlins. Eles são pentelhos e andam no teto, atacando com suas garras afiadas. Tente evitá-los, mas quando eles estiverem no chão um tiro de bazuca de perto dá conta do recado. Depois de ligar o painel de força, entre na próxima sala de força (LB3-8).

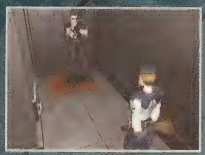


Aí dentro tem mais gremlins! Ao entrar, corra direto em frente até o final. Você vai achar outro aparelho para acionar o código. Pegue o Pass Code 03, volte e vá pela esquerda. A porta para a última sala de força (LB3-9) fica logo virando no canto. Aqui não tem nenhum gremlin, apenas interruptores. Aperte o interruptor "power connection".

Saia da sala de força e volte para a sala com a máquina de escrever, salve o jogo e pegue a Beretta com bastante munição.

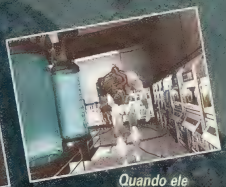


Vá para o elevador no fim do corredor, do lado oposto da sala de força. Ligue-o e vá para cima. No topo, você acha Wesker, que contará seus planos insanos e vai apresentá-lo à arma biológica, o Tyrant.



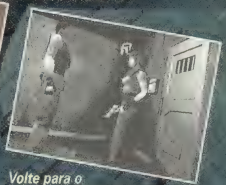
Mate Wesker e enfrente o Tyrant.

Derrotá-lo não é muito difícil, pois ele se move devagar. Só chegue perto, dê alguns tiros com a bazuca e corra.



Quando ele morrer, destranque a porta usando o computador e pegue a chave do laboratório no corpo de Wesker. Pegue o elevador de volta para o LB3-4, vá à porta na LB3-11 e digite os últimos Pass Codes. Cuidado ao entrar no LB3-1, alguns gremlins estarão à espera.

Depois de digitar o último Pass Code, vá até o final do corredor e use a chave do laboratório para libertar Chris.



Volte para o B1 (porão 1) e entre na porta de emergência. No final do corredor, ponha a bateria na fenda e leve o elevador até o heliporto. Ao sair do elevador, pegue o sinalizador dentro da caixa à direita. Parabéns! Você finalmente chegou ao fim de sua jornada, agora é só usar o sinalizador e esperar pelo helicóptero.

fim

DETONADO

SATURN

THOR

Por Marcelo Kamikaze

Uma saga de verdade. Você vai saber o que é isso ao acompanhar este Thor para Saturn detonado. Um RPG para entrar na galeria dos melhores do gênero. Espíritos do vento e do ar, poderes água, do fogo e da sombra dão ao jogo um clima medieval. Você é Leon e vai ter de suar a camisa para se tornar um mestre dos espíritos. Suas armas para passar por todas as provas que os espíritos reservaram para você são a faca, o arco-e-flecha, o cajado e a espada. Mas o negócio não é só distribuir golpes à vontade com alguma delas. Você também terá de aliar muita sabedoria à ação para resolver os problemas que irá encontrar pelo caminho. Com sabedoria oriental, fiz um guia de poucas palavras e muita ação. Que os espíritos os protejam e dêem muitos poderes!

GOLPES ESPECIAIS

FACA

Thrust Forward- →→ + B
Rolling Slash- →←→ + B, B, B
Spinning Edge- 360° + B

ARCO-E-FLECHA

Spread Arrow- →←→ + B

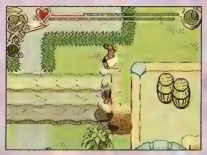
CAJADO

Buster Hammer- →←→ + B
Beat Drop- salte e C + B

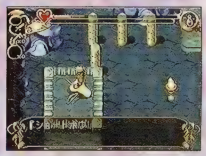
ESPADA

Diving Crash- →→ + B
D. Smash- →↑←↓→←→ + B
Skull Breaker- salte e C + B

Obs.: golpes para Leon voltado para a direita



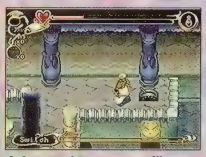
Sempre que possível, use as pessoas como escada para chegar a lugares mais altos



Pulando sobre os pilares, você pega o arco-e-flecha

Fale com todas as pessoas da vila e siga para esse lugar

Use o arco-flecha entre os fogos na alavanca e libere a porta



Acione a alavanca para liberar a plataforma

Carregue o arco-flecha botando para baixo e acertando a moita. Uma alavanca vai aparecer

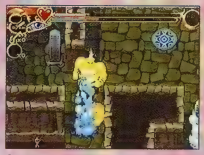
Depois de ter falado com todo mundo na vila, seu próximo destino é aqui

Aqui o negócio é abaixar-se. Para isso, use o botão R. Depois, pegue o baú e libere a porta

Contra esse inimigo, tome cuidado apenas com sua rajada de fogo. Distribua facadas

Pule a onda desse chefe e ataque-o com → → + B

Seguindo pelo lago você chega aqui e pega esse diamante

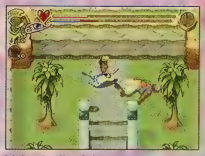


Com o poder do fogo você apaga a água

Para subir, use o poder da água para congelar aqui

Neste ponto, você pega o cajado, peça fundamental do jogo

Com o poder da água, apague esse fogo e pegue a chave



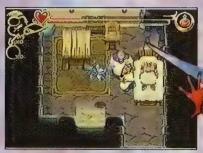
Volte à vila, fale com todo mundo e cure as pessoas feridas

Com o arco-e-flecha carregado você destrói essa muralha e pega um pergaminho

Quando chegar nesse tronco, a manha é utilizar o cajado para pegar o diamante

Empurre a pedra aqui para subir nesse ponto

Caia no buraco, esse é seu próximo destino



Chegando à vila, cure todos os doentes apertando 2 vezes o botão A com o poder da água

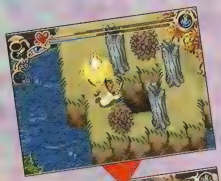
Corra e pule daqui para pegar o báu e conseguir a chave para enfrentar o mestre

Suba usando os zumbis e acenda o lampião com o fogo

Continua

Thor

Empurrando a pedra no chão, você encontrará uma chave



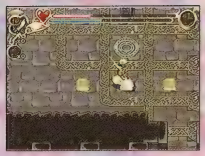
Caia nesse buraco, pegue a chave à esquerda e acenda esse lampião

Aqui você pega esta pequena espada

Aqui você pega um pergaminho azul

Use o cajado fortalecido nessas plantas para formar uma mola

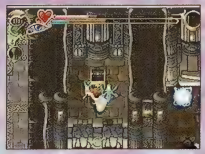
Nessa planta, tenha cuidado com as raízes. Quando abrir seu centro, distribua espadadas a gosto



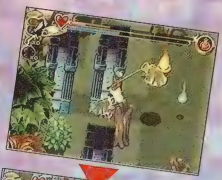
Pise nesses três switchs para abrir a porta

Com o poder da planta, você abre as fissuras que o chão tiver

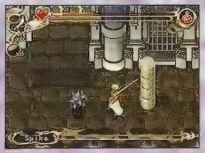
Destrua esses pilares para conseguir encontrar a chave



Usando a planta-mola, você consegue pegar essa chave



Use a moita. Depois pule no tronco e em seguida aqui. Caia no buraco e pegue o quadrado, capaz de fortalecer seu armamento

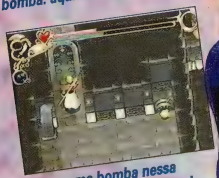


Dê espadadas nessa bola com espinhos até destruir os pilares. Não tenha medo de cansar o braço

Use a planta nessas bolas, elas serão engolidas. Esse é o seu próximo destino

Empurre a bola nessa pedra para abrir a porta

Chegou a hora de pegar a bomba: aqui é o lugar



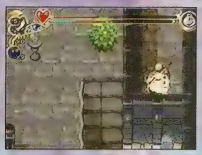
Jogue uma bomba nessa alavanca e corra para o meio do corredor

Destruindo todos os pilares de concreto você acha essa pedra preciosa

Quando o 3º switch estiver liberado, a porta vai se abrir

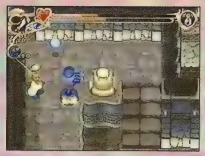
Use a planta aqui para comer a bola e liberar o switch

Destrua as moitas e espere as bolas ativarem a lâmpada



Empurre a pedra do 2º switch para liberá-lo

Aqui, você deve ativar o robô. Para isso, use essa bola...



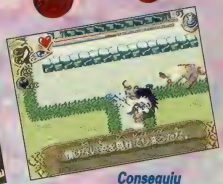
...e depois dê uma espadada nesse ponto. Assim, essa estátua vai ser ativada

Com a espada fortalecida, destrua todos itens dessa tela antes do primeiro sino. Assim, você ganha cristais

Utilize essa sequência nas alavancas para abrir as portas: na 1ª faça →←←; na 2ª, ←→←; na 3ª, ←→→

Destrua todos os fantasminhas para encontrar o esqueleto. Faça →→ + B

Com esse poder você destrói os cristais. Os amarelos são destruídos com o tiro carregado



Conseguiu matar o chefe? Então, volte à vila e cure os feridos

Aqui é o seu próximo passo. Destrua esse cristal estando com esse poder carregado

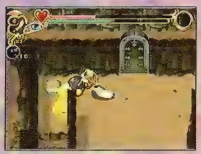
Destruindo os cristais, você acha uma chave e o poder da espada

Continua

THOR

Nesse ponto, você pega um pergaminho verde

Usando as plataformas você pega esse pergaminho azul



Empurrando a bola no switch e acendendo o lampião, você abrirá a porta

Use a plataforma para pegar também essa pedra verde

Conseguindo acertar essa alavanca você libera esta plataforma

Aqui, use o poder da planta para fortalecer sua espada

Com a espada, destrua as pedras e pegue a chave

Distribua espadadas e não deixe esse cara chegar perto do fogo. Se ele conseguir, vai recarregar o seu life

Nessa sala, faça essa combinação para pegar essa chave

Coloque o robô vermelho para baixo. Quando vier o azul, dê uma espadada nesse ponto e acerte o vermelho

Acerte primeiro os fantasmas. Quando virar cobra, acerte o seu rabo

Com o poder da sombra, você poderá destruir essa plantas carnívoras

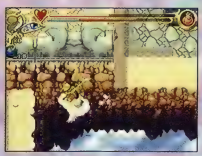
Esse é o seu próximo destino. Nas alavancas, utilize a sombra

Use a sombra aqui para acionar a alavanca

Para destruir essa planta, use o arco-e-flecha fortalecido

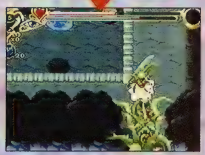
Aqui, primeiro vire os robôs na direção das lâmpadas, depois leia a placa para ver a sequência e acerte as alavancas

Destrua o monte de pedras até restar apenas o cérebro. Não dê moleza, pois ele ressurge



Com o poder do ar você cria uma plataforma

Com o novo poder você destrói essas caixas



Para chegar ao último castelo, destrua a rocha para fazer o robô aparecer e use a sombra na planta

Deixe o C pressionado e a nuvem ficará veloz

Nessa sala, acione as três lâmpadas com o poder da nuvem para pegar a chave

Chegou a hora de pegar o cajado outra vez. Faça isso nessa sala

Com essa espada, você destrói o pilar e pega a chave

Use a planta na fissura para pegar a chave

Use o cajado para empurrar o vaso no switch

Antes de enfrentar o último inimigo, você vai ter de botar outros 4 caras pra correr. Para facilitar sua missão, tente pegar os itens escondidos na tela

Destrua-o com a espada carregada. Vá com o poder da sombra, se você cair, esse poder o trará de volta

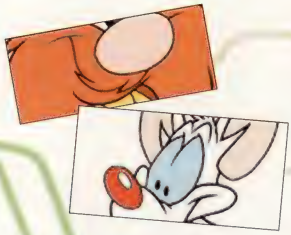
Use a nuvem para chegar aqui e pegar esse pergaminho

fim

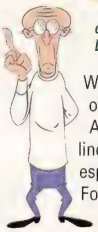
COMPUTER ZONE

GAMES E DISNEY ROLAM NA REDE

A Internet não tem só textos e fotos não! Se você está procurando um bom passatempo, como um quebra-cabeças ou um joguinho que exija raciocínio, a rede é o lugar certo. Existem muitos endereços dedicados a games para jogar na Net. Existe até site que só fala de games. É o caso do Happy Puppy. Lá você pode encontrar qualquer tipo de jogo, inclusive os jogos on-line. Na página tem desde xadrez até **Destruction Derby**. Dá até para ganhar prêmios. É só caprichar na pontuação. Não só os sites de games têm jogos on-line. Boas páginas, como a da Disney ou a da Warner Bros, colocam seus personagens em puzzles e jogos de colorir. Na Disney, o puzzle muda todo dia. Para entrar na brincadeira, é preciso imprimir a página do puzzle e saber inglês. Você só completa o quebra-cabeça depois de explorar o site e interrogar os personagens envolvidos na história. Na Warner a coisa muda um pouquinho. Há uma galeria de games, que tem até jogos para download. Um dos games que dá para encarar na hora é o jogo de identificação. O lance é identificar os personagens da Warner com base na foto de suas orelhas, olhos, pescoço ou nariz. A desvantagem dos jogos on-line é o tempo que você gasta esperando todas as fotos abrirem. Fora isso, é só diversão.

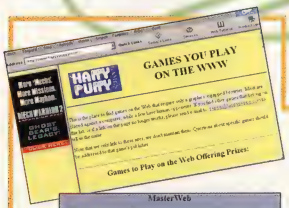


Na página da Warner você deve descobrir quem são os pacientes do Dr. Scratchansniffs



fim

NETENDEREÇOS
http//www.disney.com
http//www.warnerbros.com
http//www.happypuppy.com



O quente no site Happy Puppy são os jogos de xadrez, cartas e lógica. Se você vencer e conseguir boa pontuação, entra na briga por um dos prêmios

Na Disney, o importante é anotar todas as palavras que estiverem em negrito e entre asteriscos. Com elas você monta o puzzle

MAIS TOY STORY

Os brinquedos de Toy Story vão invadir seu computador: chegou Toy Story Animated Story Book. O CD, assim como o game, segue a história do filme. Woody era o brinquedo preferido de Andy. Até que, certo dia, chegou Buzz, um astronauta com nave e laser que roubou seu lugar. Agora Woody tem de provar que é melhor que Buzz. A única diferença do CD para o filme é que você não fica apenas olhando e dando risada das trapalhadas de Woody e Buzz. Ao contrário! Em cada página você deve cumprir uma tarefa, montar um quebra-cabeças ou ainda participar de um jogo com os heróis do filme. Ou seja, o final feliz dessa história só depende de você.

fim

Em Toy Story Animated Story Book você segue a história do filme, mas pode clicar em algum lugar e ter uma surpresa

Ops, Buzz e Woody estão brigando! Dê um jeito neles e ajude-os a sair dessa fria. Como? Participando da brincadeira

Taí a brincadeira. Buzz e Woody se deram mal e foram parar no meio dos aliens. Sua missão é tirá-los daí antes que algum garoto malvado apareça

E agora?
Chegou o novo brinquedo de Andy, Buzz Lightyear, um astronauta cheio de apetrechos. A confusão começa aqui

Nós Falamos a Sua Língua !

FRANQUIAS DISPONÍVEIS

GAMES FOR US

GAMES DE ÚLTIMA GERAÇÃO

A Games For Us possui **acervo diferenciado**, **atendimento personalizado**, **cabines com consoles** de última geração e diversos tipos de **promoções**. **Venha conferir !**

Locação e Venda

São Paulo
Aclimação
Av. Aclimação, 239
Tel.:(011)277-6670
Alphaville
Calçada das Magnólias, 57
Tel.:(011)725-0168
Alto de Pinheiros
R.das Tabocas,185
Tel.:(011)212-9726
Brooklin
Av.Pe.Antonio J. dos Santos, 1053
Tel.:(011)531-0990
Campo Belo
R.Pascal,911
Tel.:(011)535-3655
Higienópolis
Av.Angélica,1007/Sobre Loja
Tel.:(011)826-8132
Moema
Av.Lavandisca, 239
Tel.:(011)543-9008

Interior e Outros Estados
Curitiba-PR
R.Gal.Aristides Athayde Jr., 673
Tel.:(041)224-0640
Jundiaí-SP
Av.Nove de Julho,Alt.nº 1155
Tel.:(011)436-0130
Santos-SP
Av.Epitácio Pessoa, 286
Tel.:(013)227-5710
S.J.do Rio Preto-SP
R.General Glicério, 4160
Tel.:(017)234-2191

Procure a Loja mais perto de você !

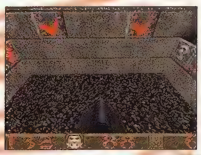
COMPUTER ZONE

A NOVA CAÇADA DO PC

QUAKE

Quake marca a volta do bravo soldado que arrasou o exército nazista em **Wolfenstein 3D**, e detonou todo o inferno em **Doom**, **Doom 2**, **Ultimate Doom** e **Final Doom**. Ops, todo o inferno, não! Sobrou um pedacinho e, por azar, o mestre supremo do mal sobrou também só pra atazanar. E é ele que você enfrenta nesse game. Ao contrário do que muita gente pode pensar e do que a história sugere, **Quake** não é a continuação de **Doom**. O game foi construído com base numa estrutura totalmente nova e, por isso, é absolutamente novo. A diferença começa nos gráficos: tudo é polígono texturizado. Mesmo as caixas de munição que você encontra no meio do caminho são 3D. O jogo tem quatro levels com nove fases cada sem contar, é claro, as fases escondidas.

fim



DICA: não gaste bala com o chefe da 1ª fase. Mate ele lá de cima

Tudo aqui é em 3D. Quando o inimigo explode até os pedaços dele são poligonais

DICA: esse cara é difícil, pegue uma metranca para imobilizá-lo. Fica mais fácil e mais rápido

DICA: porta de saída da fase. Aperte o tab para saber se achou todas passagens secretas

DICA: chegue perto do inimigo devagar e surpreenda-o com uma arma forte

DICA: esse zumbis só morrem se explodirem. Use a bazuca ou a granada

PC PLAYER

MULTIMÍDIA • JOGOS PARA PC & MAC • HARDWARE • INTERNET • APLICATIVOS

ANO 1 Nº 4 R$ 8,50

EM PRIMEIRA MÃO

GRAND PRIX II

WORLD CIRCUIT RACING

O MELHOR DE PC GAMES

DVD

O SUPER CD VEM AÍ

EDITOR DE TEXTO

O CAMINHO DAS DICAS

52 GAMES QUENTES

JÁ NAS BANCAS!

NOVA CULTURAL

SUPER GP EXPRESS

HQ

BARBATANAS DE MOLHO

Um policial no velho estilo durão, que não dá moleza para os bandidos, só que com barbatanas. Esse é Savage Dragon, personagem por aqui pelas mãos da Abril Jovem. A Globo ataca de faroeste em sua nova série

É claro que você já viu uma porrada de histórias em quadrinhos em que o herói é um policial durão, que não dá mole pra bandido nenhum. Mas, com certeza o cara nunca foi verde ou tinha barbatanas, certo? Pois essa é a descrição de Savage Dragon, um baita personagem da Image, que a Abril Jovem está lançando por aqui numa minissérie de luxo (quinzenal, formato americano) em quatro partes, escrita e desenhada por Erik Larsen. A trama toda começa quando Savage Dragon é encontrado pela polícia num terreno baldio de um bairro de Chicago, com amnésia parcial. Ou seja, ele se recorda de diversas coisas, mas não lembra patavinas do seu passado. Então, o tenente que o encontrou o convence a entrar para a polícia, que está enfentando grandes problemas com uma guangue de seres monstruosos chamada Círculo Vicioso. Como Savage Dragon possui superforça e é invulnerável a balas, fogo etc., o resultado não podia ser outro: o índice de criminalidade em Chicago cai assustadoramente. A minissérie traz ainda um pôster do personagem encartado na primeira edição. E a boa notícia é que o grandalhão pode ganhar sua primeira revista mensal ainda este ano (como também com Spawn). Afinal, pra quem gosta de porrada, Savage Dragon é um prato cheio.

GLOBO LANÇA ALMANAQUE DO FAROESTE

Quem curte um bangue-bangue, tem novidade da Editora Globo nas bancas. É o Almanaque do Faroeste, que além de uma história bem legal do cowboy Tex e seu parceiro Kit Carson, traz um monte de matérias bem ilustradas, com fotos antigas sobre assuntos ligados ao western, como os apaches, filmes e, o ator John Wayne. Os próximos temas da coleção, que será bismestral e sempre estrelada por personagens de quadrinhos italianos, são os seguintes: aventura, com Zagor; mistério, Martyn Mistere; policial, Nick Raider; ficção científica, Nathan Never; e terror, Dylan Dog.

MÚSICA

SKANK CHEGA ARREPIANDO

Os mineiros do Skank estão de volta com sua mistura de reggae e música brasileira. Depois de gravar seu primeiro CD numa gravadora independente e receber a maior força da MTV, a banda conseguiu o selo da Sony. O segundo, Calango, foi um estouro, com mais de um milhão de cópias vendidas. Se depender da divulgação, o terceiro disco, Samba Poconé, vai arrebentar: a Sony distribuiu 3 mil cópias nas rádios. E a música Garota Nacional já está entre as mais tocadas. O preço médio do CD é R$ 16,00.

Os fãs do Metallica estão esperando desde 1990 o novo CD da banda. O CD saiu, mas o Metallica não é mais o mesmo. As mudanças começam no visual, com cabelos curtos e um certo ar dark, e alcançam o som. Apesar de manter a mesma linha do The Black Album, o som está um pouco mais simples. O novo CD, batizado de Load, custa R$ 16,00, no Brasil.

O Baba Cósmica gravou rapidinho um CD para aproveitar a onda de saudades que abateu os fãs dos Mamonas Assassinas. Os moços têm talento e o som é bom, mas eles podiam ter caprichado nas letras, que não chegam nem perto das letras do Mamonas. O CD sai por R$ 16,00.

E a galera ligada naquele rock pesado não pode esquecer do filé que vai ser servido no Pacaembu, em São Paulo, no dia 24 de agosto. O Monster of Rock começa às 13h (os portões abrem às 12h). Quem toca: Heroes del Silencio, Mercyphul Fat, Helloween, Raimundos, Biohazard, Motorhead, Skid Row e Iron Maiden. Os preços vão de R$ 30 a R$ 40.

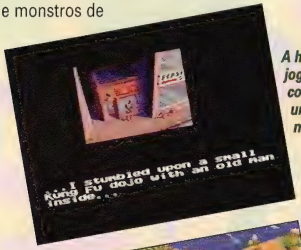
GAME
MAIS BARATO
AGORA VOCÊ PODE ADQUIRIR AS MAIORES NOVIDADES DO MERCADO SEM SAIR DE CASA
CONSOLES CD'S CARTUCHOS ACESSÓRIOS
SÓ AQUI VOCÊ ENCONTRA PREÇO E PRAZO C/ QUALIDADE E SEGURANÇA
PLAYSTATION CD ROM
SATURNO 3 DO GENESIS
NEO GEO CD SUPER NES
ATENDEMOS TODO O BRASIL VIA SEDEX
MUNDIAL IMPORTADORA
LIGUE E CONFIRA!!!
Tel.: 011 - 744-4799
FORNECEMOS TAMBÉM PARA LOCADORAS, REVENDEDORAS E REPRESENTANTES COM PREÇO SEM CONCORRÊNCIA!!!
Você Encontra Todos os Produtos MUNDIAL na SPLASH GAMES em São Caetano do Sul
Rua São Paulo, 1308
TEL.: 453-9568

TECNOVACILO

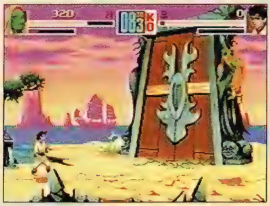
SHAQ-FU

Você gosta de monstros? Shaq Fu também, só que lá do jeito dele, que pode ser diferente do seu. Além deste jogo que não honra muito o Shaquille O'Neal, sobrou também pro Mortal Kombat do SNes, amaldiçoado por um leitor

Ih, mano, o superastro do basquete americano Shaquille O'Neal entrou numa fria. Botaram o cara para ser estrela de **Shaq Fu**, para Mega, e isso realmente aconteceu. Shaquille, que andou faturando uns trocados aqui nos trópicos com comerciais de tênis, tem de enfrentar múmias, caveiras e monstros de todo tipo. Mas parece que a Electronic Arts esqueceu de levar a agilidade do basqueteiro Shaquille para o seu jogo. O resultado é um game lerdão, com bonecos pequenos e movimentação travada. O que ainda salva a onda do jogo são os cenários. Mas a música fere os ouvidos deste Lord, com uma qualidade digna do velho Atari. Tenta outra, Shaq!!

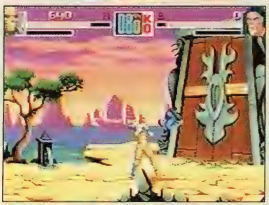


A história do jogo é contada em um minigame

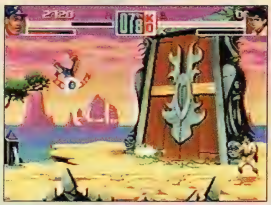


Não precisa se preocupar em ir ao oculista se estiver ruim de enxergar. O game é feito para quem usa óculos mesmo

Você só tem acesso ao golpes de um lutador se perder dele



O único jeito de se aproximar do inimigo é dando cambalhotas. É um circo...



Prepare-se para ver o salto mais esquisito da história do videogame

Os personagens vão de múmias a jogador de basquete. Tudo a ver...

MK PARA SNES CAI EM DESGRAÇA COM LEITOR

Em nome dos pais e mães de todo mundo, eu gostaria de agradecer à Nintendo por ter salvado milhões de criancinhas de um grande trauma com sua versão tupiniquim de Mortal Kombat. O jogo ficou perfeito. Só falta o fundo cor-de-rosa e algumas flores no cenário. A velocidade de resposta é inacreditável: após o comando, os golpes saem em apenas "alguns" segundos. Pior são os fatalities, ou melhor, os "faltalities": falta sangue, falta velocidade, faltam quadros de animação... E já que é pra falar mal, acho que deveriam sumir com o Atari Jaguar. Espere! Volte! Eu estava brincando... Ih sumiu mesmo!

Cristiano Souza Silva
Sumaré, SP

GROO GAMES
LOCAÇÃO E VENDAS

Mega
SNes
Playstation
Saturn
3do

consoles
acessórios

ATENDEMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.

Av. Pompeia, 510 - SP
CEP 05022-000
FONE / FAX (011) 262.8115

Play - Games

Tudo para sua locadora com preços imbatíveis.
Consoles, Cartuchos, Cd's, e Acessórios. Linha completa.
Atendemos via sedex p/ todo Brasil
Solicite nossa tabela de preços
Fone/Fax (011) 7806-8872 ou 8870

TILT'S GAME LOCADORA

TILT'S 1 Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L. Tel. (011) 843 9021
TILT'S 3 Av. Jabaquara, 1469 Lj. 21 Tel. (011) 5583 3468
TILT'S 4 Av. Heitor Penteado, 1928 Tel. (011) 262 0980
TILT'S 5 Pca. da Liberdade, 141 Box 8 Tel. (011) 278 9714 Ramal 338

VENDAS
LOCAÇÕES
SALÃO DE JOGOS
32 X
Saturn • 3DO
Master System
P.Station • Neo Geo CD
Game Gear • Mega Drive
Game Boy • Super Nes • PC Engine
Playdia • Nintendo • Neo Geo • Jaguar

PIER 17 IMPORTS
VIDEO GAMES ACESSÓRIOS
EXCLUSIVO
BONÉS E CAMISETAS COM TEMAS DE JOGOS
IMPORTAÇÃO E VENDA DIRETA
ATENDEMOS REVENDEDORES
LIGUE E CONSULTE
(011) 458.7326 - VOZ
(011) 448.8387 - FAX

DICA: Para anunciar aqui, ligue 3061-3644, Ramal 263. Aí é só DETONAR!!

SUPER GAMES
A FERA
Supergames
NINTENDO 64
NÃO FIQUE SEM ELA
CARTUCHOS CONSOLES CD's ACESSÓRIOS ARCADE
ATACADO E VAREJO
FONES: (083) 221-5539 - 221-4939
24 HORAS: (083) 982-0552

GAMES STATION
Somos uma locadora de lançamentos
Promoção para locação de cartuchos e cds
Assistência técnica
Temos cards (MAGIC)
Rua: Antônio de Macedo Soares, 1322
Campo Belo S. P. Tel: (011) 543-5753

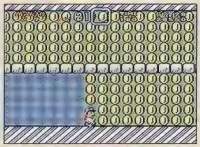
FLASHBACK

Por Marjorie Bros

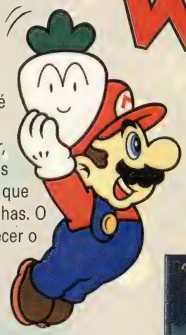
Rolava o ano de 91, Telê Santana começava a dar grandes alegrias para os fãs do São Paulinho e o Neo Geo havia sido recém-lançado. Enquanto o console da SNK estourava com jogaços como Nam-75, Magician Lord e Ninja Combat, a Nintendo entrava na era dos 16 bits com o SNes. Super Mario World veio na primeira leva de jogos.

Mario está com a bola toda. **Super Mario 64** está estourando, a versão RPG agradou muito aos fãs do gênero e **Yoshi's Island** ainda está por aí. Mas, pra galera saudosista (que gosta de curtir coisas antigas, se vocês não sabem) Mario tem muita história pra contar. Meu bigodudo predileto colecionou um montão de versões. **Super Mario World** foi o primeiro da série para SNes, tudo que veio antes dele foi para o Nintendinho e para G.Boy. A história é aquela de sempre: Koopa raptou a princesa e Mario tem de sair à luta para trazê-la de volta. O caminho não é fácil. São 96 fases de arrepiar, um montão delas secretas, e itens que são umas gracinhas. O negócio é amolecer o casco das tartarugas que você encontrar pelo caminho e fazer a história do bigodudo ter o maior happy end. Beijinhos.

fim

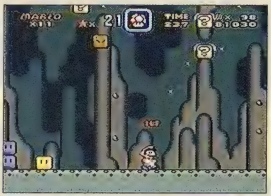


DICA: pise no item P para fazer as moedas aparecerem e pegue-as bem rápido

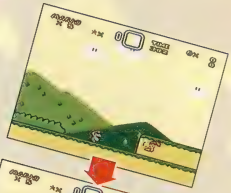


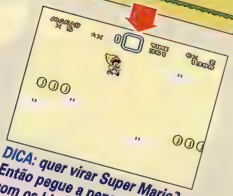
DICA: pegue o casco da tartaruga e acerte a fileira delas na plataforma acima para ganhar 1 vida

Com a florzinha você pode atirar nos inimigos

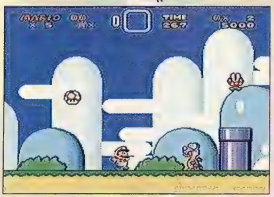


DICA: jogue os blocos nas interrogações voadoras até encontrar sua vida





DICA: quer virar Super Mario? Então pegue a pena que está com os bichos voadores com asas que piscam

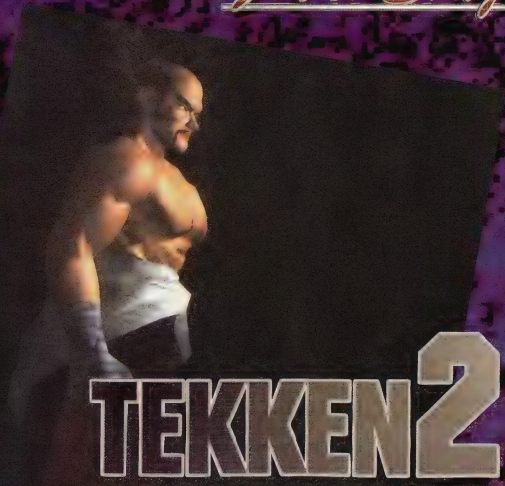


DICA: em alguns lugares você encontra itens como uma simples corrida no chão

Você se lembra do Yoshi? É seu parceiro quase inseparável até o fim

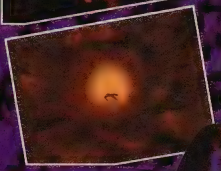
Final Stage

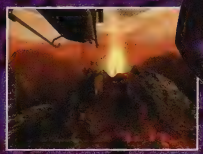
O dia dos pais está aí e a *SGP* não poderia deixar de homenagear os caras que, querendo ou não, nos colocaram no mundo. Por isso o Final Stage deste mês traz o final de Tekken 2. Final não muito feliz. Jogando com o papai Hei Hatchi Mishima, você encontra seu querido filho no final. Não sei se vocês lembram: no primeiro Tekken, Kazuya jogou o papai num despenhadeiro. Em Tekken 2, Hei Hatchi joga seu filhinho dentro de um vulcão. Mas Kazuya é ainda mais cruel. Depois de matar o último chefe, Kazuya sai da arena. O chefão levanta enquanto Kazuya está de costas e prepara um raio. Para que o raio não pegue em Kazuya, papai entra na sua

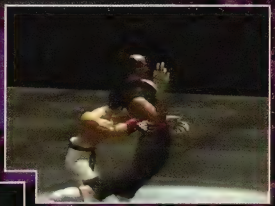


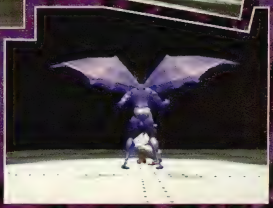
frente. O filhinho não tem dúvidas: corre em direção ao chefe usando Hei Hatchi como escudo. Fim!

fim









NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Peça os números atrasados pelo telefone (011) 868-3038 ou escreva para a Dinap S/A - Caixa Postal 2505. Se preferir, peça ao seu jornaleiro

EDIÇÃO 28

Thor **(Saturn)**, Jumping Flash 2, Sidewinder, Killing Zone **(P.Station)**, Ultimate Mortal Kombat 3 **(Saturn, Mega, Snes)**, Super Mario RPG, Gun Hazard, Dragon Ball Z **(Snes)**, The Smurfs, Sonic The Hedgehog **(Mega)**, Sapo Xulé **(Master)**, Tyrian, Duke Nukem **(PC)**

EDIÇÃO 27

Panzer Dragoon 2, King of Fighters 95 **(Saturn)**, DarkStalkers, Resident Evil **(P.Station)**, Snatcher **(Saturn, P.Station)**, Tekken 2 **(P.Station, arcade)**, Captain Quazar **(3DO)**, Virtua Cop 2 **(arcade)**, Drift Out **(Neo Geo)**, Super Mario RPG **(Snes)**, Phantasy Star 2 **(Mega)**

EDIÇÃO 26

Earthworm Jim 2, Cyberia **(Saturn)**, Johnny Bazookatone **(Saturn, P.Station)**, Alien Trilogy, Striker 96, Night Warriors **(P.Station)**, Creature Shock **(3DO)**, Star Trek **(32X)**, Street Zero 2, Indy 500, Art of Fighting 3 **(arcade)**, Toy Story **(Mega)**, War 2410, Dragon Quest VI **(SNes)**

EDIÇÃO 25

Cyberia, Guardian Heroes, King of Fighters 95 **(Saturn)**, Tunder Strike 2, Hermie Hopperhead **(P.Station)**, Gradius Deluxe Pack **(P.Station e Saturn)**, Brain Dead 13, Psyche Detective **(3DO)**, Killer Instinct 2 **(arcade)**, Phantasy Star **(Mega)**, Romancing Saga 3 **(Snes)**, K. Instinct **(G.Boy)**

EDIÇÃO 24

Darius Gaiden, The Mansion of the Hidden **(Saturn)**, In the Hunt **(P.Station)**, Alien Trilogy **(Saturn, P.Station, PCCD)**, Street Fighter Zero **(P.Station, Saturn)**, Shockwave 2 **(3DO)**, Spot Goes to Hollywood **(Mega)**, Earthworm Jim 2 **(Mega e SNes)**, Secret of Mana, Real Monster **(Snes)**

EDIÇÃO 23

Virtua Fighter 2, Sega Rally, X Men Children of the Atom **(Saturn)**, Fifa Soccer 96, Loaded **(P.Station)** Donkey Kong Country 2, Breath of Fire II **(Snes)** Separation Anxiety **(Snes e Mega)**, Gargoyles, Vectorman, Toy Story **(Mega)**, Jogos de Verão **(Master)**, The Dig, Dark Forces **(PC)**

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Presidente
Richard Civita

SUPER GAMEPOWER

ANO 3 - Nº 29 - AGOSTO DE 1996

DIRETORA DE PERIÓDICOS
Vera Helena M. Gomes

REDAÇÃO
Editor Executivo: Marcelo Morales
Editor-chefe: Rubem Barros
Editor Assistente: Akira Suzuki
Chefe de Arte: Roberto Alvarenga
Assistente de Arte: Karen Colosso
Assistentes Editoriais: Fabiano Ricardo Ximenes, Raquel Pintan Doutel
Redatora: Ana Luísa Ponsirenas
Consultores: Mauricio Pedersen Pancheri, Ricardo Ponsirenas **(jogos)**, Sidney Gusman, Maximillian Winter **(texto)**
Jornalista Responsável: Marcelo Morales

COMERCIAL
Gerente: Francesco Civita

ASSINATURAS
Gerente: Vicente Argentino Neto

PUBLICIDADE
Gerente: Reginaldo Andrade
Contatos: Ana Henriette, Fernando Porrino

PRODUÇÃO:
Gerente: Sean Ament

Diretor responsável:
João Paulo de Jesus Lopes

Diretoria:
Charles Krell, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda, Sônia R. Carvalho e Vera Helena M. Gomes

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da NOVA CULTURAL- DIVISÃO DA CLC - Comunicações, Lazer, Cultura S/A. *Matérias de GamePro* são publicadas sob licença. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 3061-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 3061-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 3061-3644, ramais 263/293/183.

Impressa na Globo Cochrane Gráfica, rua Joana F. Storani, 646, Vinhedo. Distribuida com exclusividade no Brasil pelo DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações.

Os Números Atrasados desta publicação podem ser adquiridos por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça direto à Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06053-990 Osasco SP, fax (011) 868-3018, fone (011) 868-3038. Atendemos, mediante disponibilidade de estoque, as últimas 6 edições recolhidas.

SÓ UM LOUCO NÃO COMPRA GAMES NO GALPÃO !

O Galpão dos Eletrônicos tem sempre novidades!

Lançamentos simultâneos com mercado internacional e grandes promoções durante o ano todo!

Não enlouqueça, vá correndo ao Galpão e fique no lucro. Não quer ir? Então ligue e receba via sedex.

THE Best play Here

Nintendo®

PLAYTRONIC

Garantia ? A Fábrica dá !

Segurança ? Com nota fiscal !

Atendimento ? É personalizado !

Entrega ? Para todos os estados !

Pagamento ? Diversas formas !

GALPÃO ? É o Maior Distribuidor Oficial do Brasil para VÍDEO LOCADORAS !

Ficou Louco ? Nós te Acalmamos !

GALPÃO

DOS ELETRÔNICOS

Rua Norma Pieruccini Giannotti, 327

Barra Funda - CEP 01137-010

Tel.: (011) 826-0022

Fax: (011) 826-1590

São Paulo - SP

The Future Is Now
SNK

RETRO AVENGERS

Nova luta de ação da NEOGEO.

"THE PATH OF THE WARRIOR ART OF FIGHTING 3"

- Pela primeira vez, NEOGEO utiliza "Motion Capture"!
- Os lutadores atuais podem ser vistos como modelos de ação!
- Lançamento de "ULTIMATE K.O."—nocaute definitivo.

THE PATH OF THE WARRIOR
ART OF FIGHTING 3

TM ©SNK 1996

究極の龍虎

NEO GEO

NEO GEO DO BRASIL LTDA. AV.EUCLIDES 56, JABAQUARA,CEP:04326-080, SAO PAULO,BRAZIL TEL:(55)11-588-2300 FAX:(55)11-588-2790

RETRO AVENGERS

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: evil_arthas
Editada por: anderbass
Revista: venom

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers
retroavengers@gmail.com
retroavengers.blogspot.com.br